PS3 专辑

VOL.4

PS3 SPECIAL


Game of the Year
2008
CONGRATULATIONS
CONGRATS
LittleBigPlanet



PS3专辑

VOL.4 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



[信息集结]

[劲作集结]





[特企集结]

[攻略集结]







健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

业界篇

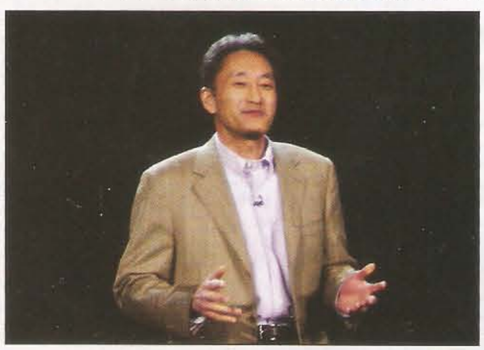
INSIDER

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

索尼宣布改组！平井一夫荣升集团副社长

几年前，久多良木健被提拔为索尼集团副社长，统管SCE、芯片和电子部门，成为新一任索尼社长的最热门人选。然而在2005年的索尼改组中，他却被革去了副社长职务，后来更是丢掉了SCE社长之职。如今平井一夫不仅接手了久多良木健的SCE社长职位，也继承了他未完成的事业，当上了索尼的副社长，统管索尼的半壁江山。

2009年2月27日，索尼宣布对集团进行改组，现任社长中钵良治将从4月1日起卸职，由CEO霍华德·斯金格兼任社长。同时索尼将会把旗下的各个部门划分为两大块，分别隶属于“网络化产品与服务集团”和“消费产品集团”，前者由平井一夫管辖，其目的是对各部门的运作进行协调，开发出整合各种产品的共通服务平台，同时强化网络发展的力度。PS3的PSN网络将会是该集团的业务核心，今后会拓展到索尼的其他部门。另外一个业务集团是索尼另外一个副社长吉冈浩管辖的“消费产品集团”，涵盖电视、数码相机、家庭影音产品等，其目标是确保索尼各产品线的协调与整合，提高产品创新度与竞争力，提高运作效率，确保盈利性，同时集中资源开拓新兴市场。



在这次集团改组后，平井一夫在索尼的地位可以说仅次于斯金格，他同时还将率领一个新成立的实验室研发无线移动产品。索尼计划在2010年4月之后，旗下90%以上的电子产品都将具备网络和无线功能，PSN将会覆盖到更多的电子产品。

索尼宣布改组当天，投资者与分析家纷纷表示欢迎，其股价提高了3.2%。

索尼集团出现14年来首次亏损

索尼于1月22日宣布，其本财年(截至3月31日)将出现1500亿日元的净亏损，而之前的预期是盈利2000亿日元。这是索尼集团14年来首次出现净亏损，而在14年前是由于索尼在好莱坞大肆并购产生的相关费用，因此今年可以说是索尼集团自从上市以来首次真正意义上的净亏损。受此消息影响，索尼股价大幅下跌8.9%，一度跌破了2000日元的心理价位，并牵连整个东京证券交易所，众多跨国企业股票受到重创，当日日经指数下跌4.8%。据《日本经济新闻》报道，索尼本财年的实际亏损额可能会超过2000亿日元。

索尼本财年出现巨额亏损，主要是由于经济大环境的恶劣所致，索尼液晶电视在欧美的销量大幅下滑。过去十几年，索尼集团也曾经历过数次亏损危机，但每次都是因为SCE贡献的丰厚利润而幸免，然而如今SCE的重伤尚未复原，仍未走出亏损境地。SCE预计其本财年仍然会有300亿日元的净亏损，之前的预期是实现盈亏平衡。SCE表示，这300亿日元的亏损中，有150亿日元是因为PS3没有达到销量目标，还有一半是因为汇率影响。

虽然整个2008年PS3的销量高于2007年，但在第四季度却在X360和Wii的强攻下大幅降低，导致当季度SCE的销售收入降低了32%，为3938亿日元，运营利润从2007年同期的129亿日元暴跌至4亿日元。索尼表示日元升值带来的出口损失是SCE利润暴跌的主要原因，不过PS3、PS2和PSP的销量也都有一定程度的降低。该季度PS3的销量为446万台(2007年同期为490万台)，截至2008年12月31日，PS3的累计销量为2131万台；PSP的销量也从572万台降低到508万台，PS2从540万台降低到252万台。好在软件销售方面有所回暖，PS3游戏软件销量从2600万套增加到4080万套。不过PS2软件销量仅2970万套，同比降低50%；PSP软件销量1550万套，同比降低280万套。



神机短波业界篇

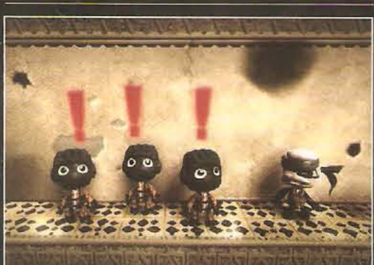
PS3为Take-Two收入主力

Take-Two宣布其上财年销售收入达到了15.38亿美元，比之前一个财年的9.8亿美元大幅提高。净利润虽然只有9700万美元，但比起之前1.38亿美元的巨额亏损已经有很大的改善。在该财年里，PS3游戏是Take-Two的收入主力，比X360高0.66亿美元，比Wii高2.35亿美元。《横行霸道IV》为其创造了7.1亿美元的销售收入。

CNN引发众怒

美国CNN电视台的一位网络编辑最近在其网站上发表了充满火药味的评论，宣称“PS3已经在货架上等死”，在PS3上“没有一款让人不得不买的游戏”，该言论不仅招致PS3玩家的众怒，众多游戏媒体也对CNN“不负责任的言论”群起而攻。

《小小大星球》征服游戏奥斯卡



有“游戏业界奥斯卡”之称的“学院级”大奖“互动成就奖”(IAA)是由美国互动艺术与科学学院(AIAS)和国际游戏开发者协会(IGDA)共同评选，今年于2月19日在拉斯维加斯举办第12届颁奖礼。《小小大星球》凭借其出色创意与概念获得了包括“年度最佳游戏”、“最佳家用机游戏”在内的8项大奖，获得了压倒性的胜利。

《薄雾》开发商倒闭

PS3独占游戏《薄雾》由于业界评价与销量都很低，加上受到经济危机的影响，其开发商Free Radical公司宣告破产，多数员工都已解散。不过由于该公司还拥有《时空分裂

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

索尼CES基调演讲特报

国际消费电子展(CES)于1月9～11日期间在拉斯维加斯会展中心举办，今年索尼CEO霍华德·斯金格发表了基调演讲，SCE社长平井一夫也在其演讲中登台，此外斯金格还请来了好莱坞巨星汤姆·汉克斯，让这场基调演讲备受关注。斯金格在演讲中主要强调了产品的网络化，以及为普及型产品提高产品附加价值。为此斯金格提出了7点：业界间的融合、服务强化型的转换、多功能、开放技术的支持、先进的共有体验、新价值链和绿色化。

汤姆·汉克斯早在2006年的CES基调演讲中就曾作为嘉宾登台，今年再次用他的幽默感逗乐了观众。刚刚上台，汉克斯就把索尼曾经在录像带制式大战中的惨败挖苦了一番，不过他表示后来对索尼的产品大大改观，现在家中只有索尼的电子产品。接着斯金格上台与汉克斯一起演示了索尼正在研发的一种新型立体眼镜。此外斯金格还介绍了目前蓝光市场的现状，在美国蓝光播放器的销量已经超过1000万台，自从2007年7月以来，索尼的蓝光播放器市场占有率一直保持第一，占有了一半的市场份额。2008年的蓝光影碟销量达到了2800万张，是前一年的大约4倍。

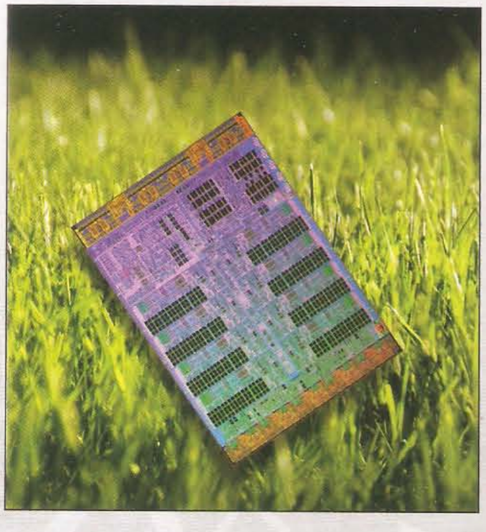
平井一夫对PS3的发展状况进行了介绍，2008年PS3在北美的销量比2007年提高了40%。PSN的发展也非常成功，PSN内容的下载量达到了3.3亿次，下载收入超过150亿日元；PSN用户数量突破1700万，其中12月份新增了210万用户。340万PS3用户下载了Home，《小小大星球》的销量超过130万套，玩家总共创造了30多万个关卡。电影下载服务自从去年夏季开通以来，内容迅速增加，可下载电影超过1200部，电视节目超过3000集。8月份与MTV Network合作后，又增加了2000小时以上的影视节目。


■霍华德·斯金格与汤姆·汉克斯共同登台演示立体眼镜。

惊天内幕：X360盗用CELL技术

最近《华尔街日报》发表了一篇评论文章，引起了业界的震动。该评论文章是根据近期上市的新书《新游戏机之争》(The Race for a New Game Machine)，其作者是CELL处理器的两位重要设计者David Shippy与Mickie Phipps，根据他们透露，X360所用的处理器核心技术其实是源自CELL，索尼用数亿美元与IBM合作研发CELL，却被微软捡了个现成。《华尔街日报》如此评论："索尼当了回傻子，把自己在游戏市场的地位拱手相让。"

索尼比微软更早开始进行次世代主机的研发，早在PS2发售前，久多良木健就已经在考虑PS3的架构，2000年索尼已经开始与东芝和IBM接洽准备开始研发CELL，到2001年CELL计划正式启动，并大张旗鼓地向外公布，告诉人们CELL的革命性。微软得知CELL计划后非常焦急，抢在PS3之前推出其次世代主机是微软的明确目标，因此在CELL计划公布后，微软开始紧急投入X360的研发，并且也找到了IBM。2002年末，微软找到IBM想要与其合作开发采用多核技术的CPU，为了抓住这个大客户，在2003年IBM的Adam Bennett将正在开发中的CELL核心规格透露给了微软，这就相当于让微软提前知道了索尼最大的商业机密，微软喜出望外，很快与IBM签订了合同。紧接着微软与IBM的工程师在IBM奥斯汀科技园的一层实验室里开始进行X360芯片的研发与测试，由于索尼、东芝和IBM的400多名工程师早已攻克了基础技术，直接以该技术为基础的X360处理器研发速度大大加快。索尼做梦也没有想到，在CELL实验室的同一座大楼里，他们投入数亿美元研发的CELL正在为对手做嫁衣。



为X360和PS3研发的两枚芯片最后都及时送到了IBM的生产部门，但CELL却出现了问题，有先见之明的微软早就谈好了另外一家制造商以备不时之需，结果CELL比计划延了6个月，而微软按照原计划于2005年11月推出了X360。知道这一内幕的David Shippy与Mickie Phipps说，在与索尼的工程师们共事的几年时间里，每次与他们一起吃饭都觉得受到了良心的谴责。如果这本书中所述情节确实属实，也许索尼早晚要状告微软与IBM，不过身为IT业巨人的IBM既然铤而走险做出这种有商业泄密嫌疑的事，想必是早就发现了合同中存在的漏洞……



者》等知名游戏系列，开发了《孤岛危机》的德国Crytek公司决定将其收购。

PS3 4月降价？

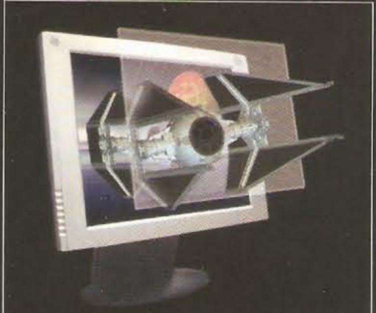
PS3将于近期降价似乎是不可避免的，虽然索尼屡次否认其有降价的打算，但从业界分析家到第三方都认为PS3降价的日子已经不远。著名游戏业界分析家Michael Pachter预测，PS3将于2009年4月降价至299美元，而微软也将于E3之前下调X360的售价。令人吃惊的是，微软似乎也在期待着索尼降价，微软高层Aaron Greenberg对媒体说："我们认为PS3绝对会在最近几个月里降价。"

《杀戮地带2》欧洲预订量

SCE英国分公司透露，他们为春季商战投入了400万英镑的广告费，其中仅《杀戮地带2》就占了200万英镑。在强大的广告攻势下，《杀戮地带2》在欧洲的预订量超过了110万套。

PS3立体成像的曙光

"Meant to be Seen"公司自称为"世界第一家立体眼镜认证机构"，目前正在积极将其3D引擎技术授权给其他厂商，而索尼一直在三维成像技术方面兴趣浓厚，目前正在与其洽谈相关事宜。"Meant to be Seen"表示只要将PS3的BIOS(基本输入输出系统)进行更新就可以使其支持立体眼镜，让所有PS3游戏都能实现立体成像效果。



神机短波软件篇

《MGS4》突破450万

Konami宣布《潜龙谍影4》在2008年共销售了450万套，"《职业进化足球》系列"更是在9个月里销售了741万套。在这9个月里，Konami的总游戏销量为2235万套，其中PS3游戏占了绝大多数。受《MGS4》热销的刺激，Konami在这9个月里的销售额增长了5.1%，达到2340亿日元；利润额增长17.3%，达到178亿日元。

SE神秘网游大作开发中

据美国《EGM》杂志报道，《最终幻想XI》制作人田中弘道透露，由他率领的《最终幻想XI》原班人马正在制作一款网游新作，不过这将会是一款与《FFXI》完全不同的作品，最快可于今年的E3展中公布。

《虹吸战士5》开发中?

数码录音公司PCB Productions最近透露，他们正在为Sony Bend工作室制作PS3版《虹吸战士5》的面部动作捕捉，并且Sony Bend最近也发布了招聘高级游戏工具程序员的信息。

《无双大蛇Z》中文版

台湾Koei宣布，中文版《无双大蛇Z》将于今年暑期发售，具体日期目前尚未公布。



《GT赛车5》2010年发售?

《GT赛车5》是PS3最大牌的独占游戏，它已经让玩家们等待了两年，然而身为制作人兼SCE董事的山内一典对该作何时发售似乎一点也不着急。最近山内一典在接受某汽车杂志的采访时表示"我现在还没有考虑太多有关《GT赛车5》的事情"，他表示Polyphony目前关注的是《GT赛车5 序章版》的扩充计划，他还说《GT赛车5》的发售时间"可能是2010年"。

《战场的女武神》动画版

世嘉宣布PS3独占大作《战场的女武神》动画版将于4月4日起在日本各大电视台播出，该动画由曾经制作了《王牌投手》、《女神异闻录 圣洁之魂》等作品的A-1 Pictures工作室制作，共26集。



《潜龙谍影》新作

Konami最近在日本招聘网站"en"中刊登了招聘广告，为《潜龙谍影》新作招募编剧、设计和开发人员，看来《潜龙谍影5》也许已经在制作中。

《ICO3》即将公布?

近日据业内知情人士透露，上田文人率领的Team ICO所开发的新作将会在3月末召开的游戏开发者大会中正式公布，不过实际视频以及试玩要到6月份的E3展中才会正式亮相。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

软件篇 SOFTWARE

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

Rockstar神秘PS3大作公开

几年前Take-Two就已经表示他们正在为PS3开发两款新作，其中一款是西部题材，还有一款是名为《L.A. Noire》的犯罪题材游戏。如今Rockstar的西部题材PS3游戏终于公开，与人们猜想的一样，该作是《荒野大镖客》的续作，名为《荒野大救赎》(Red Dead Redemption)，不过它并非PS3独占游戏，而是将同时推出PS3和X360版，预计于今年秋季发售。



本作发生在前作事件的几年后，以20世纪之交的西部荒野为舞台，游戏主角是逃犯John Marston。Rockstar将本作定义为"西部史诗"，将会有"超强的剧情和广袤乡野场景"。游戏使用了《横行霸道IV》的RAGE引擎，在画面上将会有强烈的真实感。



《生化奇兵2》"老爹"变"老妹"

Big Daddy(老爹)可以说是《生化奇兵》中最经典的角色，他与"Little Sister"(小妹)之间的关系给人留下了深刻的印象。最近美国《Game Informer》杂志独家报道了《生化奇兵2》，而本作最大的特点是出现了"Big Sister"(老妹)!

"老妹"是"老爹"的"女性版"，在目前公开的设定图中，可以看到"小妹"坐在"老妹"的肩上，围在了笼子里，看起来似乎比前作中的"小妹"年长一些。至于是否会有传说中的"小爹"目前并未透露。本作将于10月30日之前发售。

《最终幻想XIII》可能延期至明年发售?

2009年2月6日，Square Enix宣布因"会计工作"原因，其财季报告将推迟一个月发布，当日SE股价大跌9%。分析家认为，SE突然将财报发布日推后，是因为出现了重大意外因此要对报表进行紧急修改——这个意外就是《勇者斗恶龙IX》的延期声明。SE社长和田洋一之后透露，《DQIX》延期确实是一个连他本人也始料未及的意外，原因就在于开发团队的疏忽大意，导致出现重大BUG。由于《DQIX》的延期，SE的全年运营利润预期从210亿日元下调至120亿日元，净利润从120亿日元下调至45亿日元。在本财年的前9个月时间里，SE的销售收入为1034亿日元，全年预计为1330亿日元，比之前的预期下调17%。



在《DQIX》宣布延期后，人们更关心的是《最终幻想XIII》是否会遭到牵连。因为根据SE几年前刚合并时的声明，为了保持财务稳定性以及避免撞车，《最终幻想》与《勇者斗恶龙》两大系列的正统续作原则上不会在同一财年发售。而《DQIX》延期后的发售时间是2009年7月，如果要避免两个系列在同一财年出现，只能在《最终幻想XIII》延期到2010年4月之后，这显然会令玩家大失所望。和田洋一在记者的采访中说："由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定，所以现在无法断定是否会对《FFXIII》造成影响。"

不过《最终幻想XIII》导演鸟山求在日刊的采访中明确表示，《最终幻想XIII》2009年内推出PS3版的计划不变，该作的开发非常顺利，试玩版早在去年12月就已经进入最后阶段。该试玩版确定于4月16日随《最终幻想VII 再临之子 完全版》附赠，电影与试玩版同捆的版本定价为5900日元，电影本身单卖为4900日元。与此同时，索尼将会推出一个"克劳德黑"特别版160GB型号的PS3，与电影及试玩版同捆发售，定价为49980日元。

硬件篇 HARDWARE
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS3游戏与BD电影共存一张盘

众所周知BD光碟的大容量让不少游戏制作人大为满意，尽管如此大部分PS3游戏还是用不完这么大的容量，所以剩下的那部分空间就被浪费了。于是，索尼决定用电影来填满它。SCE美国负责硬件推广的John Koller日前透露说，今年索尼准备将一部分游戏，准确地说是一部分根据电影改编的游戏与电影同捆发售，而且全部内容都装在一张光碟里。

“我们希望今后游戏跟电影能装在同一张光碟里。”Koller说道：“事实上有很多开发商也提出过类似的建议，既然我们有这么多电影改编游戏或游戏改编电影，那为什么不能将二者结合在一起呢？今年我们就会看到这样的范例。”其实我们都已经看到过类似的范例，比如2007年发售的《枪神》(该游戏同捆附赠了《辣手神探》的DVD电影)，不过当时还是有两张光碟的。减少一张光碟、减少一套包装，索尼无疑能为此省下一笔开销，但游戏+电影的价格绝对不会比原来便宜，这一点是肯定的。



PS3硬件亏损已大幅度降低

根据产业调研机构iSuppli的调查分析，伴随着PS3生产成本的逐步降低，索尼也正在逐步缩小PS3造价与售价之间的巨大差异。据悉，现在索尼在每台PS3上的亏损已经不到50美元。iSuppli的报告称，目前每台售价399美元的PS3，其制造成本为448.73美元，这使得每台主机的平均亏损额已经下降到了不足50美元。相比起首发之初每台599美元的PS3要赔240多美元，这毫无疑问是个相当了不起的进步。

至于PS3成本降低的原因，iSuppli将其归结为主机零部件的大幅减少(由最初的每台4048个下降到2820个)、CELL处理器和Nvidia图形芯片等核心部件的成本降低以及用于模拟PS2游戏的EE芯片(Emotion Engine)的取消。主机的平均亏损额继续下降对索尼来说无疑是个好消息，但以目前的程度来看，要实现完全的平衡甚至赢利还有相当长的路要走。至于降价，可能同样遥远。

《生化危机5》特别限定版PS3



作为万众期待的本年度首席大作之一，Capcom和SCE一定不会放过《生化危机5》这个赚钱的大好机会。于是，随同游戏一起发售的限定版主机便出现在了玩家面前，当然，这也是系列死忠绝对不能错过的收藏机会。

《生化危机5》日版同捆限定版主机为80GB版本，黑色的机体上印有“三胞”公司的LOGO，与普通主机配置不同的是，为了能够让玩家感受到本作合作的乐趣，随同主机将附赠2个黑色振动手柄。所以，同一般的主机相比，此套限定版还是相当超值的，况且随机还附送《生化危机5》的游戏1套，想要入手PS3的玩家可以考虑入手此套限定版了！

◀限定版配置的主机为80G版本，最体贴的就是为方便玩家双打配备了2个振动手柄。

30%的《战神III》预定购买者没有PS3

国外调查公司Online Testing eXchange(OTX)的Nick Williams在Gamasutra论坛上表示，根据OTX的调查结果显示，预定购入动作大作《战神III》的消费者中有三分之一的人还未购入PS3，这也预示着《战神III》在发售时PS3主机的销量可能将会大幅提升，由此也可见这款次时代动作游戏对于玩家来说意味着什么。

但是Williams同时也指出，PS3主机的造价还是比较高，虽然《战神III》将成为促进主机销售的重要作品，但是将PS3主机的造价降低至X360和Wii的同等水平也是十分必要的。如果索尼能够不断降低PS3的造价，那么PS3很可能将会在夏末降价。我们可以想象，届时如果《战神III》发售时配合主机降价，我们必将能够看到新一轮的玩家购买狂潮。

神机短波硬件篇

PS3全球售出2100万台

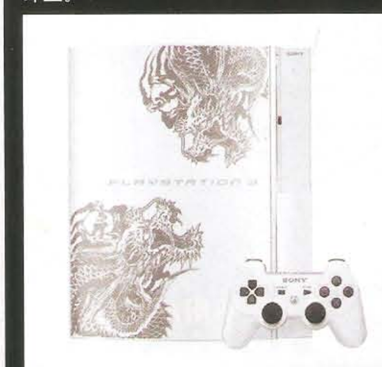
索尼官方对外宣布，截止到2008年12月31日为止，PS3在全球范围内已经卖出了2130万台。这次官方公布的是全球实际售出主机的销量，而不是出货量。

索尼新游戏主机公开招聘测试人员

SCE日本公司于官方网站中开始招募测试“新型游戏主机”的工作人员，测试期间是从2009年3月2日起的1年时间。这份工作的主要内容是使用PS3、PS2以及PSP游戏来对新型主机的运行情况进行测试，SCE官方对于“新型游戏主机”的解释是“未发表游戏主机或目前游戏主机的新型号”，因此按照目前的情报来推测，这款新主机将能够兼容PS3、PS2和PSP游戏，或许是追加兼容PS2游戏(PSN下载销售？)的PS3主机简化版——PS THREE。

“《如龙3》升龙版”PS3主机同捆限定版

SEGA正式公布了PS3《如龙3》捆绑主机“《如龙3》升龙版”的主机造型。该主机套装于2009年2月26日与《如龙3》同步发售，搭配80G硬盘的龙纹陶瓷白主机、外加白色无线手柄的《如龙3》升龙版全部仅售1万台，售完即止。

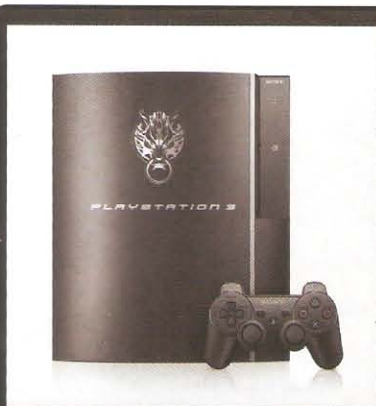


PS3德国市场销量突破百万

索尼公司宣布，PS3主机在德国市场的销售量达到100万台。索尼公司发言人表示：“能够在2008财年度即将结束前达成PS3在德国销量突破100万台的目标我们感到十分高兴和自豪。”

160G主机PS3同捆《FF VII ACC》发售

Square Enix公司宣布，CG电影《最终幻想VII 再临之子》的蓝光版《最终幻想VII 再临之子 完全版》将于2009年4月16日发售，同时将以包括与PS3主机同捆版在内的三种版本发售。三种版本分别为『“Cloud Black”160GB特别版PS3 +《最终幻想XIII 体验版》+《最终幻想VII 再临之子 完全版》』售价49980日元；『《最终幻想XIII》体验版+《最终



幻想VII 再临之子 完全版》售价5900日元；《最终幻想VII 再临之子 完全版》普通版4900日元。其中，160GB PS3主机是首次在日本市场发售。

神机短波网络篇

《生化危机 恶化》通过PlayStation Store下载销售



SCE公司宣布，Capcom出品的CG电影《生化危机 恶化》将于3月5日起通过PlayStation Store进行下载销售，价格为3900日元。此次提供下载销售的《生化危机 恶化》的画质为标清（Standard Definition，也就是480p），除了可以用PS3播放外，也可以在使用相同账户认证的PSP上播放。

PSN日服注册用户数超过200万

2月20日，SCEJ正式宣布，PlayStation Network（PSN）在日本国内的注册用户数量已经超过了200万。PSN最初于2006年PS3首发时开始上线。据统计，日本国内PSN的月平均访问用户数量在700,000个以上。到目前为止，PSN上提供的各种内容的累计下载次数已达到3500万次。

《百战天虫HD》登陆PSN

《百战天虫》恐怕是PC玩家非常熟悉的一



对应PS3的分体FPS游戏控制设备



有很多玩家曾经抱怨过用家用机手柄玩主视角射击实在是太难了，玩得很郁闷。的确是这样，让习惯了键盘鼠标配合的人去用手柄会很别扭。不过最近有家国外公司倒是推出了很有趣的一款周边，专治FPS“瞄不准”症状。

mLani公司日前发表了一款对应PS3的FPS游戏专用控制器MoBi，这款控制器由负责瞄准的鼠标+拥有类比摇杆、方向键、PS键等的左手控制器组成。它是一组摇杆加鼠标的套件，几乎是从手柄和PC的操作方式中各自抽取了最方便的元素组合在了一起。既不用忍受WASD的按键手感，也不用受困于右摇杆缓慢的瞄准。这款被称为MoBi的手柄还支持很多自定义功能，相信比较适合刚刚由PC跨入家用机游戏领域的玩家。目前这款手柄只支持PS3和PC，而且适用于USB方式进行连接。

网络篇 NETWORK

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS Home升级全新下载内容上线

Home自从内测开始后每次更新都能给玩家带来许多可喜的变化，最近来自索尼官方的消息，不久还会有包括《街头霸王IV》、《海豹突击队》、《神秘海域》和《死魂曲》等在内的更多新主题内容陆续登陆PlayStation Home。近期更新的PS Home补丁主要是为了解决在大厅中创建游戏并打开时出现的死机BUG，几套普通服装中包含付费和免费内容，另外还有两套为庆祝《守望者》电影上映前的特别主题服装。

除此之外，索尼官方还透露将由如下内容日后陆续上线：

《街头霸王IV》特殊道具及主题服装；经过升级后的PS Home 广场；《未知海域》专题空间；《海豹突击队 对峙》专题空间；《死魂曲 新生》、《生化危机5》及《战鹰》下载内容；PS Home内游戏（由于这部分功能要求开发商发布各自作品所对应的补丁，因此具体时间还未敲定）；PS Home内音乐（由于在Home内为第三者播放用户自定义的音乐涉及太多版权问题，因此现阶段该功能尚在开发中。但不久后用户将可以在Home内自己播放喜欢的乐曲，索尼也在于其他第三方交涉希望提供更多Home内音乐以供用户选择）。



PSN全球累计注册用户数突破2000万

SCE在2月25日宣布，PS3网络服务PlayStation Network（以下简称PSN）的全球累计注册用户数量突破2000万（截至2009年2月20日），PSN服务于2006年11月11日在日本市场率先开始服务，并在1年零2个月时注册人数达到500万，约1年零8个月时达到1000万，至今2年零3个月则达到2000万。

PSN不仅可以通过PS3和PSP主机进行访问，还支持使用PC进行访问，除了网络游戏和语音、短信交流等基本机能与服务外，通过PlayStation Store玩家可以购买游戏、电影，免费下载游戏DEMO、宣传片等内容。PSN服务目前已经扩大至全球55个国家或地区，获得了广泛的支持。

其中，通过PlayStation Store提供的游戏DEMO、PSN专用下载游戏、PS官方模拟游戏、追加下载内容等游戏关联内容以及在美国地区首先提供服务的电影下载服务等视频相关内容的全球累计种类超过1万4500种，累计下载次数超过3亿8000万次，累计销售额超过1亿8000万美元。

PLAYSTATION® Network

SCE公司表示今后将与各个厂商、用户一起，推动PS3、PSP以及PSN所创造出的新娱乐世界的前进。

2.70固件升级将为PS3带来什么变化？

PS3在固件升级上已经有很长一段时间没有做出动作了，正当玩家期待2.70究竟有什么变化的时候，一位据称是来自索尼研发部门的内部人士向媒体透露了一些PS3系统升级2.70中值得玩家们和媒体期待的全新要素。在这位"内部人士"透露的信息中，比较引人注意的有PSN好友之间互发语音信息以及游戏内短信的功能，另外玩家名片和奖杯方面的新要素听起来也很有趣。提醒大家，下列功能尚未得到官方证实：



好友列表：

●能够与好友列表中的其他用户互发语音或文字短信，每次语音短信的时限为30秒。

●可以存储PlayStation Home中虚拟化身的照片用作玩家名片或好友列表上的头像。

● 获得奖杯数量以及等级信息将被列在好友名字旁边以方便查看。

玩家名片及奖杯：

●玩家名片的整体风格被重新设计使其更符合PlayStation Store的特色。

●可以在"最近奖杯历史"一项中查看过去所获奖杯的详细情况。

●新获得的奖杯将被自动同步到背景中。

●奖杯系统的服务器结构被重新优化，以加快玩家名片以及奖杯信息的显示速度。

游戏内XMB：

●游戏内XMB的读取速度大大提高以使得游戏过程更加流畅。

●可以在游戏内设定主题。

●可以在游戏内使用浏览器访问网络。

●可以在游戏内使用语音短信和语音聊天。

●无法在游戏内XMB状态下选择的选项会变成灰色以避免造成用户的迷惑。

《MGO》作弊玩家账号被惩罚

Konami官方发布声明，他们对在《潜龙谍影在线》中有作弊行为的113个玩家账号"采取了行动"。从声明的内容来看，此举应该是针对最近一段时间用户集中反应的联机游戏中日益泛滥的作弊行为而采取的对策。最近几个月，《潜龙谍影在线》社区中反应各种作弊问题（比如加速和穿墙）的报告随处可见，甚至有不少玩家表示在这些问题解决前不会再玩这款游戏。现在看来问题的严重程度已经到了Konami不得不出面的地步。



Koanmi官方表示，出于保护隐私的考虑，不会公布这些作弊帐号的ID以及针对他们采取了怎样的行动，但推测手段应该不会太温和。很明显，此举一方面是为了告诉广大用户官方重视游戏氛围的维护和秩序的管理，一方面也是为了警告作弊者尽早收手。

PS3固件2.60追加新相册管理功能

PS3于1月21日对PS3主机进行新一轮的系统升级，升级后系统版本为2.60。此次升级追加了新机能Photo Gallery以及一些其他方面的改进。

■Photo Gallery

一款增加相片阅览乐趣和方便整理的应用软件，它可以按照拍摄时间、类型、人物等类别对硬盘中的相片进行分类阅览。使用Photo Gallery需要玩家在XMB的Photo选项中选择Photo Gallery下载并安装，安装完成后将自动启动Photo Gallery软件。安装Photo Gallery需要110MB硬盘空间。

■视频

可播放DivX 3.11编码的文件。



■PlayStation Network

无需拥有PlayStation Network账户便可以访问PlayStation Store。

款对战型游戏，09年该款作品将在PSN上推出新作，《百战天虫HD》是07年推出的X360 Live游戏《百战天虫》的增强版，根据媒体透露，本作的游戏画面将会达到1080p。

《白骑士物语》版本升级改善多处问题

SCE公司在2月26日对PS3游戏《白骑士物语 古之鼓动》进行了一次版本升级，升级后版本为1.04，此次升级对游戏中多处问题进行了修正和改善。具体如下：

1.在标清分辨率下，使用USB键盘时将不显示系统软键盘而可以直接输入；2.部位破坏的报酬升级后同伴都能获得；3.加入了自动奔跑机能，玩家可以边移动边进行对话、更换装备等操作。另外，此次还对无法创建房间、BOSS战时发生异常等问题进行了改善。



PSN获得NBC环球影视节目授权

索尼已经争取到了NBC Universal的在线影视节目下载授权，今后PS3用户将可以从PlayStation Store下载到NBC的电视节目和电影。与之前开放的影视下载内容一样，NBC Universal提供的节目也将以SD（标准）和HD（高清）两种形式出现，但官方声明中没有就具体的收费标准做出解释。



PSN下载内容将不局限于PS系主机

索尼正在与多家游戏发行商进行广泛磋商，希望能让他们的经典游戏阵容通过PSN提供下载，这些游戏，当然不仅仅包括索尼主机上的作品。"总的来说，我们与发行商就过往游戏在今年后半段登录PSN的问题进行过许多讨论。"SCEA主管硬件市场推广的John Koller对记者说："初代PS游戏已经包括其中，但可选的依然很多……"另一方面，Koller透露说索尼自己的工作室，目前正忙于开发只对应PSN下载渠道的游戏作品，这也验证了之前他所强调过的索尼对数字化下载渠道的重视。



战后的日本，出现了一家"东京通信工业公司"，创始人井深大与盛田昭夫觉得公司名字太长，外国人记不住，于是他们躲在房间里翻了几天的字典，终于找到一个简单而又朗朗上口的名字——Sonus！即拉丁语中"声音"的意思，与他们所从事的事业密切相关。为了让这个名字听起来更亲切可爱，他们再三思考之后，决定取名为Sonny，可是仔细一读又发现不大对劲，这词读起来有点像日语中的"亏钱"，实在不是好彩头，于是他们将名字中的一个"n"去掉，这就诞生了"SONY"——日本最伟大的企业之一。

索尼成立后的几十年里，历经风风雨雨，从十几人的小作坊发展成18万人的企业王国，果然没有触过霉头。然而在进入21世纪后，当索尼进入60花甲之年时，却中了"亏钱"的诅咒。在空前的金融灾难中，巨型企业帝国稳如泰山的神话接连破灭，为了避免在金融海啸中被彻底淹没，在无数次并购中形成的巨型企业聚合体纷纷甩掉身上的赘肉。然而索尼那一身曾经精壮的肌肉却突然全变成了赘肉，几乎所有产品线都在亏损。在这个财年，索尼预计将出现2600亿日元的亏损。

改革势在必行，斯金格仍然深信他的"价值链"理论，认为只要将一种主力产品激活，就可以救活相关价值链上的所有产品。外界认为索尼将致力于激活的主力产品是液晶电视，但斯金格选择的却是PS3——更确切的说是以PS3为主的网络计划！

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

四个火枪手 The Four Musketeers

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

霍华德·斯金格的办公室在索尼总部20楼，天气晴朗时，会有阳光直射他的办公室，那时如果眺望窗外，可以俯瞰沐浴在金色光芒中的整个东京。不过现在斯金格没有赏景的闲情，他知道在那些金光闪闪的写字楼中，到处都是愁眉不展、焦头烂额的经理人，他们可能已经被降薪两成，或者正准备卷铺盖走人——就像索尼的一万多名新近被裁的员工。

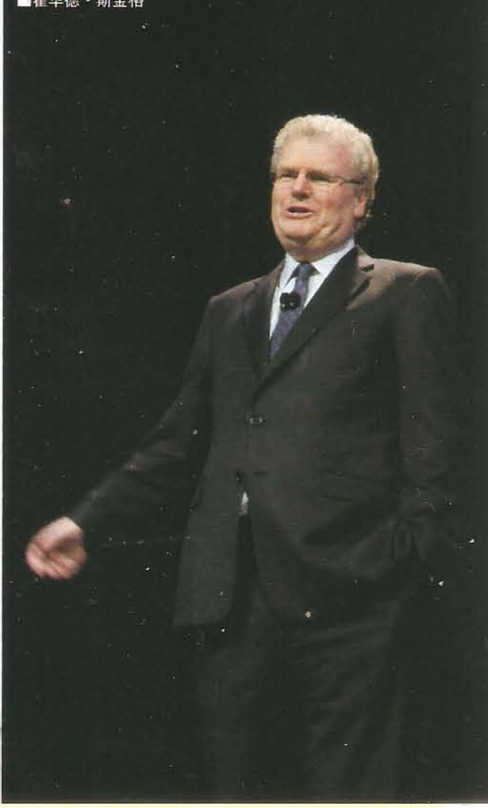
"这次大萧条暴露了我们体系中的缺陷，我们早就意识到它的存在，却一直自欺欺人。"斯金格说。2005年，斯金格当上索尼CEO之后，开始进行一系列大刀阔斧的改革。但索尼的顽固势力并非身为"外人"的斯金格能够一朝打破，在斯金格当上CEO之前就已经被指派为社长的中钵良治是前社长出井伸之留下的一颗顽固的棋子。三年的改革之后，索尼内部的党派林立现象并未改变。如果不是这场突如其来的金融危机，斯金格可能会因为业绩的逐步复苏而对此现象睁一只眼闭一只眼，然而现实正逼迫他对"旧索尼"进行最后的清算。

索尼的机构精简与年轻化是斯金格机构改组的原则，斯金格说："索尼的管理职位太多，如今已经不是在制作产品，而是制作报告书。官僚化在不断蔓延，我需要的是更为单纯化的组织结构。"

在索尼的这次机构改组中，诞生了"四个火枪手"，他们的年龄都不到50岁，斯金格希望他们能为索尼带来新的面貌。支撑索尼的传统影音设备已经不可能再成为索尼的新支柱，斯金格相信索尼的未来应该押注于网络，在这一点上，他与久多良木健达成了惊人的一致。无怪乎今年初曾有传闻说斯金格打算让久多良木健重新出山，替代他成为索尼的下一任CEO。谁知刚过一个月，传闻中已经屡次以身体不适为由提出辞职的斯金格突然精神焕发，不仅没有辞职，还强逼着中钵良治辞去了社长职务，自己集CEO与社长职务为一身，结束了4年来索尼的双头体制。

1965年，22岁的斯金格在威尔士登上了前往美国的破轮船，他与做着美国梦的威尔士穷人们

■霍华德·斯金格



一起挤在最廉价的经济舱里，身上所有的资产只有200美元和一张绿卡。他满怀兴奋地在纽约找到了一份工作——CBS广播公司的小职员，几个月后，他报名参军参加了越战。战争时，他与战友开玩笑说：“我在美国还没待够，不想这么早死。”他曾经吃了几颗枪子，但侥幸生还，战后获得了一枚勋章，之后重返CBS。几年的战地经历让斯金格成为了CBS的新闻制片人，并因而获得10项艾美奖，最终成为CBS News总裁。1995年斯金格离开CBS开了一家视频点播公司Tele-TV，由于其概念过于超前而失败。两年后他加入索尼，又过了两年，由于在新闻广播事业上的卓越贡献，他被英女王封为爵士。

4年前，斯金格成为索尼的第一任洋CEO，在机构改组中，他提出要打破索尼内部的“silo”，即由索尼老臣子们各自为政的各个派阀势力。斯金格要建造一个团结的索尼，在他的3年改革计划中，“Sony United”是最响亮的口号。但双头体制让斯金格始终无法将改革进行到底，以中钵良治为首的守旧势力仍然大权在握。斯金格相信，索尼之所以在金融危机面前脆弱不堪，是因为“silo”还没有被彻底打破，索尼还没有形成各子公司协调运作的整体。“Sony United”的改革思路没有走偏，只是被“旧索尼”



■索尼的新领导阵容。

挡住了去路。斯金格不愿半途而废，即使要退出，至少也要把4年前规划的路走完。

“四个火枪手”是对“Sony United”计划的补完，而在斯金格的这四大金刚中，平井一夫地位居首。一月份的消费电子展中，斯金格将其基调演讲的重点部分交给了平井一夫。平井对PS3的销量只字不提，却给出了PSN的一系列数据：1700万用户、3.3亿次下载、月增用户210万……这可能是索尼自涉足网络事业以来最傲人的成绩。这场基调演讲成为了索尼机构改革的预告。

“网络化产品与服务集团”建立于PSN之上，覆盖索尼的VAIO、移动产品等与网络不可分割的事业部门。PSN将成为索尼网络服务的标准平台，就像微软的LIVE计划一样，将游戏机、个人电脑与掌上设备连接，用网络串起斯金格所谓的“价值链”，让索尼的产品互相推动。日本著名IT评论家新清士认为，在这次索尼的机构改革中，“PlayStation的存在感大大提高”。

2007年9月，平井一夫在东京游戏展的基调演讲中宣布PS3将“回归本源”，一再向人们强调“PS3是一台游戏机”，情真意切、言之灼灼。然而不知从何时起，平井一夫又悄悄转了口风，说“PS3不止是一台游戏机”，影音与其他增值服务对PS3同样重要。大概就是在那时，斯金格向平井一夫灌输了要围绕PS3打造网络价值链的构想。2008年6月26日的索尼中期经营方针说明会中，平井一夫说PlayStation事业有“两个重要关键”：游戏与非游戏，在游戏发行方面将同时注重包装零售游戏与网络下载的同步发展，“非游戏”与“网络”又被提到了新的战略高度。

2008年9月2日召开的PSP-3000发布会中，身为平井一夫心腹的SCEJ总裁肖恩·雷登说：“PSP是新生活方式的必要道具之一。”八成以上的PSP用户经常使用游戏以外的用途，其中音乐占69%。将索尼音乐打造的音乐下载服务mora移植到PSP似乎只是早晚的事。PSP是PS3战略的试验田，索尼的计划是以PSP为先锋，PS3的网络计划与之衔接，形成移动网络与家庭网络的第一个接合点，再把索尼的各类电子产品逐一添加到这个价值链，形成一个在硬件、软件、服务涵盖面上远远超越苹果iTues的综合网络。简而言之，在绕了一个大弯之后，PS3的战略又回到了当初久多良木健设想的网络化道路。

网络价值链 Internet Value Chain

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

某个悠闲的午后，当你在星巴克怡然享受香浓的咖啡时，你的索爱手机收到了好友A君发来的一条邀请信息：“我们正在B君家里举办派对，赶紧过来吧！”于是你掏出了口袋里的PSP，通过无线网络连接到家中的PS3，启动Home，用PSP的远程控制功能操作你的化身前往B君的家里，PS3卖力的运转，将华丽的画面无线传输到你的PSP中。你用PSP内置的麦克风与好友们畅谈，或者一起玩些迷你游戏。聚会结束时，你从朋友家走出，途径一家LV专卖店，你顺便买了一个新款的包包，然而直接发送到你女友的索爱手机中。正在上班的女友迫不及待地打开了VAIO电脑中的Home客户端，看看这款LV新包和她新买的普拉达大衣是否搭调……

这是索尼为我们描绘的网络化未来，它与比尔·盖茨展望的“新数字十年”不谋而合，不同的是，索尼的计划更具有超前意识。未来的游戏机战争将会从硬件之争转为网络之争，这几乎已是业界的共识，即使是目前看来对网络依赖度最低的任天堂也早已谋划了长远的网络战略，目前正与NTT联合打造高速光纤网络服务，以“简单、安心”为原则将Wii的网络服务悄然深入日本的千家万户。岩田聪在每一次公开演讲中都不忘告诉人们：网络将会是任天堂下一步的重点。比尔·盖茨与久多良木健早在十年前就知道“得网络者得天下”，虽然网络的发展进程比这些理想家的预测晚了许多，但大方向并未偏离。网络正以其席卷一切的力量改变世界，《魔兽世界》的年运营收入几乎相当于Activision所有家用机游戏的收入总合，以联机乐趣为主的《怪物猎人携带版》拯救了PSP，网络的群体效应一旦形成，将有扭转乾坤的威力。因此当PS3软件阵容依然不足时，索尼不惜砍掉多个游戏项目，不顾一切地调派大批精英创造Home以及丰富PSN。为了用最快速度建造足够大的用户群体，索尼在PSN几乎有入无出(150亿日元的下载收入与索尼网络计划的血本投入相比微不足道)的情况下仍然坚持免服务费的原则。这让PSN只用了不到两年半的时间就拥有了超过2000万的用户，超过了微软7年的努力。饱受讥讽的Home公测三个月用户已突破400万，曾被誉为互联网革命的《第二人生》足足用了三年才实现这一数字。



■在Home中举办的新闻发布会。

由于目前还处于技术尚未完善的测试阶段，Home仍存在诸多缺陷，数据加载速度慢、可以购买的物品数量极为有限，能在Home中直接进入的游戏更加有限，但比起当年刚上线时几乎空无一物的《第二人生》，处于公测阶段的Home已堪称奢华。索尼的Home战略正顺调进行，第三方的支持已经口头协议进入实质行动阶段，EA的“体育游戏大楼”、Capcom的《生化危机5》游戏大厅、NBGI的游戏大厅、育碧的《孤岛惊魂2》游戏大厅



等都在兴建或者已陆续开通。目前的Home只是一个框架，今后将在玩家以及加盟商的建设下膨胀为巨大的虚拟世界，成为玩家间交流互动的三维社区以及厂商宣传乃至直接销售产品的立体平台。索尼可以通过第三方收取广告费以及网络交易收入分成，通过Home内部的道具销售向用户变相征收服务费，索尼集团其他产品可以在Home中设立广告空间或者网络直销店，甚至在VAIO电脑中预装Home客户端让用户可直接进入Home，与PS3用户实现跨平台互动。Home可以直接集成迷你游戏的技术特性使其具有无限的趣味拓展可能，索尼与第三方可以尝试提供Home的收费迷你游戏服务，只要这些游戏的趣味性够高，就有创造商业价值的机会，也可提高第三方加盟Home的热情。Home真正的终极目标是创造一个立体化的.com新时代，成为互联网在客厅中的标准进化形态。索尼已经在家用机网络服务中比微软晚了一步，但在潜藏巨大商业潜能的网络虚拟世界中，索尼已领先于世界。

“网络化产品与服务集团”的成立将会让PSN加速渗透到各类电子产品，索爱手机是最显而易见的应用对象。PSN可以成为索爱手机的iTunes或者App Store，通过PSN丰富的娱乐内容让索爱手机更加享乐无限，同时让索尼与第三方的娱乐内容即刻增加上亿的潜在用户（2008年索爱手机销量为9660万部）。用户数量的增加换来的是第三方内容供应商热情的高涨，PSN的内容丰富度将大大增加，这一方面可促进索尼的硬件销售，另一方面可以让索尼获得的下载收入分成递增——这就是斯金格所谓“网络价值链”的真谛。

将PSN作为索尼网络化产品的标准平台，其意义在于将索尼各子公司的散兵游勇们集结成规模庞大的正规军，形成网络服务的规模效应。6年前发生的SONY SHOCK的根源之一是索尼将产品线拉得太长太广，有限的力量被过多的产品摊薄，以至于每个产品环节都被更专业的竞争对手打得溃不成军。“Sony United”的改革目标是将分散的产品线重新联合，网络就是让索尼产品线分散的劣势变为优势的突破口，用统一的网络平台将分散的产品与用户联合，让同样的娱乐内容拥有尽可能最多的受众。普天之下，目前能将电脑、家用机、掌机、手机的网络服务统合的也就只有索尼。

领头羊 The Bellwether

CRITICISM OF PLAYSTATION 3



□名越稔洋

2008年12月1日，SCE日本总部特别成立了一个“全球Home推进部”，这是SCE继宽带平台推进部、网络平台开发部等网络事业部门之后又一次为网络战略大规模扩充兵力，日本SCE几年来鲜有大作问世，也许与网络事业占用了大量资源有关。索尼没有微软那样雄厚的网络技术基础，在网络战略中与微软硬碰是否以己之短示彼之长？目前PSN的网络服务质量较之微软的付费金会员服务还有所不及，不过比起无钱寸步难行的Xbox LIVE，慷慨提供免费服务的PSN已经在最短的时间里赢得了用户的认可。地基已经打好，索尼的下一步是将力量集中于高水平内容的提供——在游戏的世界里，没有软件支持，越宏伟的蓝图越是扯淡。

2月末，《如龙3》发售当周，PS3销量增幅达130%，以3.65万台的销量重归阔别多时的硬件销量榜首，《如龙3》以37.2万套的首周销量刷新了系列的销量纪录，在PS3的日本首周销量历史排行榜中位居第二，仅次于《潜龙谍影4》。7年前，Rockstar用10个月的时间开发了《横行霸道 罪恶都市》，高超的游戏开发效率在业内传为美谈。同样用一年时间完成的《如龙3》也为日本业界树立了楷模，足以令曾经的技术先锋、如今却成为跳票代表的某S社汗颜。《如龙3》高开发效率的背后，是索尼全力的技术援助。通过与索尼的合作研发面向PS3的次世代引擎，在引擎研发的同时顺带制作了衍生作品《如龙见参》，用该作的销售收入弥补一部分的引擎研发投入，当《如龙3》投入开发时，拥有现成引擎与制作经验的名越组用令人惊叹的效率给全日本PS3玩家带来了惊喜。

“因为业界不景气，所以更应该努力制作高质量游戏，如果因为惧怕风险而裹足不前，只会让市场更加低迷。”名越稔洋这番充满真知灼见的发言精确概括了日本业界的危机根源，业界局势不明朗让日本第三方小心翼翼，为降低风险而选择以掌机为避风港，次世代技术投入不足，只能屡屡以试水性质的低成本游戏测试市场反响，游戏质量的低劣增添了玩家的反感，导致投入低收入更低的恶性循环，日本的次世代市场迟迟无法起步。《如龙3》的成功是日本次世代市场的一支兴奋剂，比起之前的《潜龙谍影4》、《鬼泣4》等欧美向游戏更具鼓舞效果。日本游戏业界的“国际化”口号喊了多年，在海外的软件市场占有率却在不断降低，真正的国际级品牌日益稀少，绝大多数日本厂商仍然只能靠本土市场养活。能够坐拥欧美庞大市场的Capcom与Konami让日本同行们只有羡慕的份，绝大多数日厂缺乏制作欧美向游戏的基因，狭小的本土次世代市场又不足以弥补高昂的开发费用。日厂不是排斥次世代，而是在等待一个临界点，等待希望的曙光。《如龙3》就是日本的一道次世代之光，证明了日本欠缺的不是次世代市场，而是高质量的次世代游戏。

日本的游戏业界是一个存在典型羊群效应的生态圈，在业界局势不明朗时，迷茫的羊群等待领头羊的导向。Square Enix过去一直扮演领头羊的角色，《最终幻想》与《勇者斗恶龙》就是指引羊


□《如龙3》开发效率之高堪称日本业界的榜样。

群进行阵营选择的旗标，SE的一举一动总是迷途羔羊们行动的参考。《最终幻想VII》走华丽的CG之路，其他第三方也纷纷用CG动画在PS上刮起了播片风，《最终幻想X》早早地选择了PS2，其他第三方也壮起了胆子投入血本开发大预算的PS2游戏。现在SE却带头走向了歪路，用冷饭和小投资掌机游戏消极应对惨淡的次世代，于是整个日本就刮起了一股歪风……对于目前日本次世代市场的低迷，SE有不可推卸的重要责任，身为日本业界协会CESA会长的和田洋一因其“不作为”而在日本的核心玩家中臭名远播，去年跳梁小丑式的连番表演更令其声名狼藉。《勇者斗恶龙IX》延期声明公布后，和田洋一含糊其辞地暗示《最终幻想XIII》可能会因而顺延，在日本的一些论坛里再次招来无数玩家愤怒的讨伐。

《最终幻想XIII》关乎PS3的日本振兴之道，与之相比，《如龙3》只算正餐前的开胃小碟。在日本，软件对硬件的销量推动力可划分为三个级别：50万以上的黄金级游戏可在短时期内促进主机销量，百万以上的白金级游戏可以在较长时期内提高主机销量，而200万套以上的双白金游戏可以在根本上激活市场。目前在日本销量最高的几款PS3游戏都达到或接近了PS2版前作的水平，《鬼泣3》日本销量35万，《鬼泣4》为31.2万；《潜龙谍影3》日本首周销量48.6万，《潜龙谍影4》为48万；《如龙3》首周销量更大大超越前两作。销量明显缩水的游戏如《真·三国无双5》也不能完全归咎于PS3装机量不足，游戏本身的质量缺陷、系列走下坡路的趋势都是更主要的原因，事实证明只要是水准之上的游戏，能对得起次世代之名，就会有水准之内的销量水平。SE不会给《最终幻想》这个金字招牌抹黑，漫长的开发周期是确保以高水平的游戏质量保住200万以上的本土销量，如果这款用80亿日元打造的RPG史诗都无法让日本玩家对传统游戏回心转意，那么日本玩家大概已经被“脑白金”尽数洗了脑，日本游戏商们还是趁早彻底转型为炼脑软件商或健身器材商。好在日本的核心玩家市场并非消亡，而是在沉睡，《最终幻想XIII》的发售日也许就是它的苏醒之时。



《勇者斗恶龙IX》的延期让《最终幻想XIII》夏季发售的希望破灭，不过导演鸟山求表示游戏开发进展顺利，年内发售并无大碍。从财务角度分析，《最终幻想XIII》年内发售也不见得就破坏了SE业绩的稳定性，《最终幻想XIII》与《勇者斗恶龙IX》由于平台的不同并不存在直接排挤效应，同于本财年推出日版，而于下财年推出美版，即可保持两财年的业绩平稳，下财年还可于日本推出《最终幻想Versus XIII》、《最终幻想Agito XIII》、《勇者斗恶龙VI》重制版等以避免在本土的大作断档。SE的招牌已经在数次延期中蒙尘，《最终幻想XIII》无法承受又一次的延期。2009年末商战是SE将《最终幻想XIII》投放市场的最佳时机，届时PS3在日本的装机量预计可达400～500万台，与《最终幻想X》发售时PS2的装机量接近。PS3能否与那时的PS2一样从此走上坦途？《最终幻想XIII》的销量将预示它的未来。

黎明 Dawn

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

《如龙3》的光芒为PS3照亮了东方的黎明，而《杀戮地带2》的红光正指引PS3走出西方的阴霾。

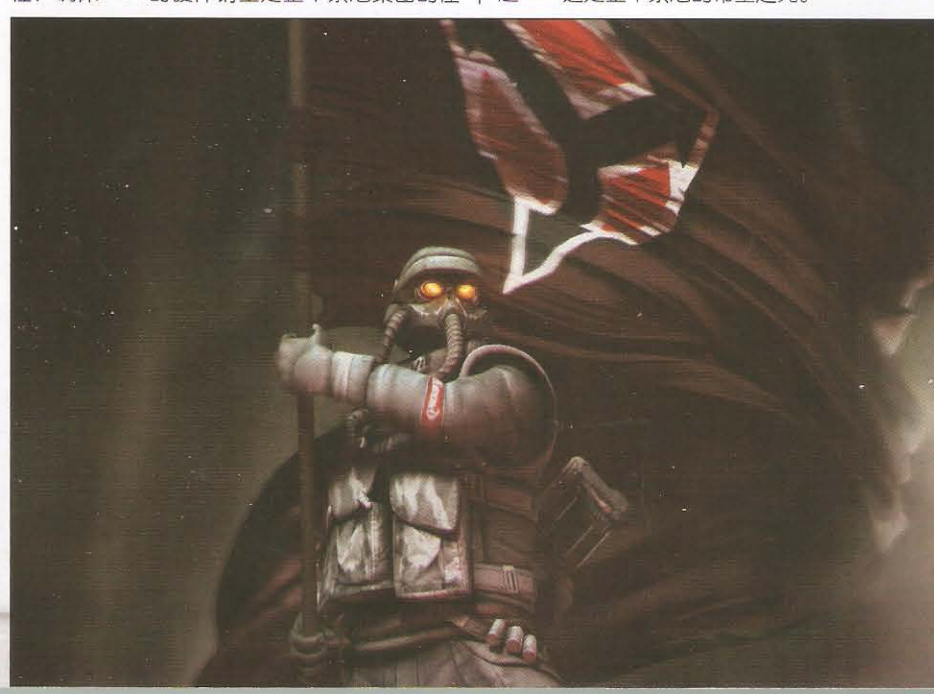
《杀戮地带2》对PS3的意义不只是110万套的欧洲预订量，不只是美国区区2成的PS3销量增幅，它用“让批评者闭嘴”的画面兑现了4年前PS3许下的诺言。PS3的机能也像它的销量一样，有一段沉睡期。如今黎明已至，正是苏醒之时。PS3还有40%的潜能可挖，《未知海域2》、《战神III》等大作正一点一点地打破PS3机能的封印，向世人展现PS3的真实面貌。索尼正在扫清PS3的性能疑问，扫清它给人们留下的浮夸印象，现在距离PS3的觉醒还差最后也是最有力的一步——降价！

2月末，Janco Partners分析家Mike Hickey说：“最近零售渠道的异动表明，PS3的降价声明很可能在未来几天内就会发布。”PS3将于3～4月份间降价100美元是时下的流行说法，不过也有人认为，索尼本财年超过2000亿日元的亏损可能会让PS3降价成为有心无力的奢想。索尼本财年的盈亏情况与一年前的预期相差6100亿日元，日元的升值是主要原因，还有一个重要原因是CELL留下的历史债务。2003年索尼通过可转换企业债券募集了2500亿日元，偿还期为5年。2008年初，索尼经营业绩看好，蓝光取得完胜，PS3销量持续领先于X360，那时索尼的股价冲破了6000日元，高于当初发行可转换债券时承诺的5581日元兑换额，因此在计算下一财年的盈利预期时，没有将这笔应还债务计算在内，认为届时可以轻松以索尼的股票偿还债权人。然而下半年的经济恶化远超出预期，到12月企业债券的偿还期时，索尼股价跌破2000日元，无法用股票抵偿债券的索尼只有筹借2500亿日元还债。

在PS3扭亏为盈的关键之年遭遇经济危机，这是索尼的霉运，但索尼的营运状况并未病入膏肓。在偿还了2500亿日元的遗留债务之后，SCE再无牵挂。由于PS3对斯金格整体战略的重要性，确保PS3的硬件销量是整个索尼集团的任务，即使把其他部门砸锅卖铁，斯金格也要保住PS3这个中心环节。平井一夫当上索尼副社长后拥有跨部门资源调度的权力，可以更顺畅地进行PS3的战略性投资。皮之不存，毛将焉附？作为索尼两大事业集团之一的“网络化产品与服务集团”依附于PS3与PSN，优先确保PS3的生存，该集团才有存在的前提。降价是玩家、发行商、零售商与媒体对PS3最迫切的愿望，舍不得这点投入，网络化未来的美丽远景只能是空谈。

299美元的售价、只有PS3才能实现的大容量高画质游戏，凸显PS3优势的利好消息预计将于春夏之际逐一披露。

漫长的黑夜之后，PS3的黎明之光正悠悠亮起——这是整个索尼的希望之光。



神机 Q&A PS3常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 所有可安装的游戏都是强制安装吗？我的PS3硬盘只有40G，又要下视频，又要装游戏，实在是不够用呀。

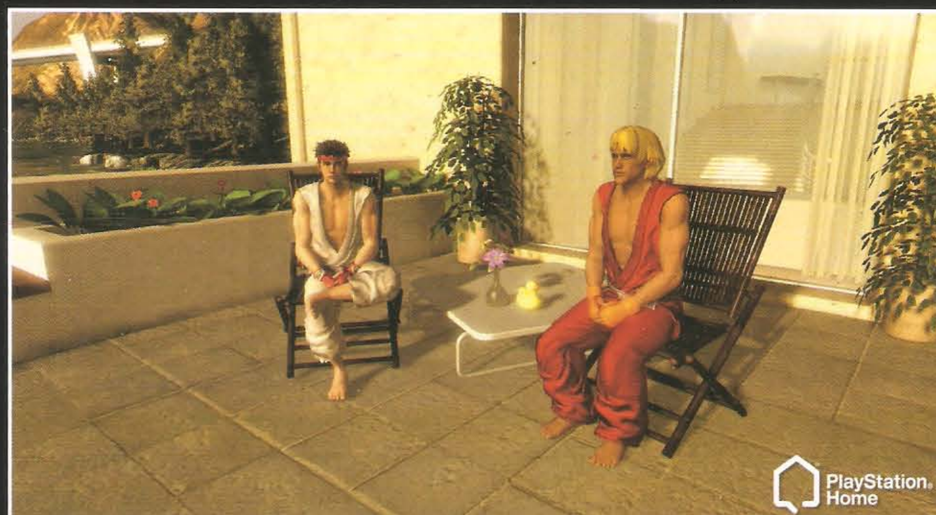
A 目前大部分的游戏都是强制安装，不过也有部分游戏可以根据玩家的需要自行决定是否安装，通常此类游戏需要在进入游戏后的"Option"内选择"Install"选项进行安装。不过安装与不安装游戏的读取速度非常明显，所以还是建议选择安装，这样一来能加快游戏读盘速度，二来还能减少光头的损耗。如果觉得自己的PS3硬盘空间不够，可以考虑更换硬盘，PS3支持普通的电脑硬盘，而且目前市面上的电脑硬盘价格非常便宜，更换个320G大硬盘之后就可以解决你的烦恼了。

Q 我不想更新官方的游戏补丁，可是每次连上网线进入游戏之前系统就会强制提醒更新补丁，有什么办法能够绕过官方补丁吗？

A 很抱歉，当你连上网线，不管是否登录PSN的状态下，进入游戏后系统就会强制提醒你更新补丁（前提是游戏已经推出补丁），想要绕过更新就只能在拔了网线的状态下进入游戏。但你可以将更新的补丁删除使你的游戏回到最初的版本，删除补丁的步骤就是在XMB下进入"游戏"项目选择"管理游戏数据"找到相应的升级文件将其删除即可。不过在此之后就只能在没有连接网线的状态下玩该游戏了……

Q 听说最近《未知海域 德雷克的宝藏》出了廉价版，只要100元多人民币就可以到手。还听说《战场的女武神》的廉价版也出了，是不是所有的PS3游戏都会出廉价版呀？如果真的是这样就太好了，对于我这样的穷学生可是天大的好消息呀！

A 没错，《德雷克的宝藏》的确出了欧版的廉价版，而且《战场的女武神》日版的廉价版也已经在3月5日发售。游戏的廉价版（通常也称为THE BEST版）往往都是厂商针对某些发售时间较长的经典游戏而采取的一种促销手段，希望用更低廉的价格让一些曾经错过这些游戏的玩家也能享受到乐趣，所以并不会因为价格的关系而使游戏的内容缩水，相反比较厚道的厂商甚至还会制作一些追加内容来丰富游戏的玩法，以便能够发掘出更多系列作品的潜在FANS。而也正由于这个特殊的原因，对于消费水平较低的国内玩家来说，收藏这类游戏也比在游戏发售初期的价格炒作阶段直接购买游戏要划算许多，而且在目前的PS3游戏廉价版中，《魔界战记3》和《战场的女武神》算是非常超值的，因为厂商特地在游戏中附带了以往需要在网络商城中通过付费方式才能下载到的追加内容，你不妨作为购买时的参考。



Q 我的PS3在玩游戏的时候遭遇过突然断电的状况，但是经过我的检查发现显示器、音箱和PS3的电源都插得好好的，但是我将PS3重新打开之后不久又发生了同样的事情。经过我的回想发现两次自动关机之前我的手机都响过，我想问我的PS3是不是快出现传说中的死亡黄灯了？

A 你的状况有不少PS3玩家都曾出现过，原因基本上可以确定为是因为手机的干扰，不过不会对PS3造成什么损伤。但正在游戏时突然断电毕竟不好（如果正在升级时断电就糟糕了），请各位玩家在玩游戏时将手机放置的位置尽可能远离音响以及PS3主机，以免发生类似的事故而造成丢失存档的悲剧。

Q 为什么在进入游戏的时候，我的显示器都会先蓝屏几秒钟呢？是不是我的显示器和PS3不兼容呀？

A 请不要担心，这是正常现象。因为PS3在进入游戏后会自动从XMB下的分辨率切换到游戏的分辨率，所以切换过程的几秒钟会暂时黑屏（黑屏或蓝屏取决于你的显示设备）。你的显示设备和PS3主机都没有任何异常，请放心使用即可。

Q 目前市面上有好多种版本的PS3呀？他们之间有什么不同吗，现在出的80G的PS3可以玩PS2游戏吗？

A SCE为了照顾到各个层次玩家的需求，推出了很多版本的PS3主机，但就目前市面上存在的主机来说，除了硬盘的大小之外基本没有任何的区别。新出的80G版PS3非最早可玩PS2游戏的版本，在功能上与40G版本基本没有区别，玩家在购买时需要注意。

Q PS3的游戏如何区分版本？不同的版本之间除了语言之外有其他的区别吗？

A 最简单的方法就是通过封面上的分级标志来区分了：欧版的分级标志为阿拉伯数字，不同的数字代表不同的适应年龄；日版是英文字母A（全年龄）、B（十二岁以上）、C（十五岁以上）、D（十七岁以上）；美版则是英文字母E（全年龄）、T（十三岁以上）、M（十七岁以上）；没有分级标志的基本都是港版；台湾版封面的分级标志比较特殊，通常都写着汉字"辅"等字样，很好区分。还有一种方法就是看背面的区码标示：1代表美国，2代表欧洲，3代表亚洲，不过日版、韩版和港版等都属于亚洲区，所以这种方法不能区分日港台和韩版。

不同版本之间除了语言上会有一定的区别之外（不过目前大多数PS3游戏都内置了多国语言），游戏的版本升级也会略有不同，通常港版和台版的更

新会比较慢，玩家购买游戏前要考虑清楚再做决定。

Q 我先在电脑上下载了升级文件，然后再用U盘拷到PS3中，但复制到大约一半的时候会突然黑屏并无法操作，于是我只好长按电源键（不是后面的电源开关）将主机关闭，之后我再按电源键打开机器，机器会提示搜索到升级程序并升级，最终还是算升级成功了。我想知道中途的黑屏是否是正常现象，我的升级方法是否正确，如果不正确请问正确的方法是什么？

A 由于系统显示问题，大多数PS3玩家都在升级系统版本时遇到过“进度条没有到达100%就自动黑屏或重启”的情况，所以你遇到的情况也算是“正常现象”，并不会对你的主机造成任何负面影响，而关于正确的升级方法，为了避免意外情况发生，黑屏期间还是建议你最好不要按电源键强制关闭主机，只需要耐心地等待一段时间让主机自动重启就能完成后续的升级过程。否则有可能出现系统崩坏的可能，到时可就得不尝试了。

Q 最近几天入手了《抵抗2》的港版，却在选择网战时总出现“Online service is disabled on your PlayStation@Network account due to parental control restrietions”的错误提示。最开始怀疑可能是因为之前合购过几个PSN游戏，由于信用卡的缘故被BAN，但之后玩《GT赛车5 序章版》的网战却一切正常，PSN也可以登陆，最后无奈只能用美服和日服测试，结果美服也出现了同样的问题，日服却可以正常游戏，这到底是怎么回事呢？

A 根据你网战时出现的错误提示，无法网战的问题是由于你打开了主机的“家长控制”功能，你可以在XMB界面（以简体中文为例）选择“设定”→“安全设定”→“视听者限制”，进入后系统会要求输入密码（默认为0000，可以使用“更改密码”进行更改），接着在右侧会显示数个级别（级别越低，限制越严格），建议选择最上方的“关”完成设定就可以正常进行网战了。

Q 我是用显示器玩PS3的，不过上面只有一个音频接口，但是5.1声道需要3个，请问PS3如何才能接5.1的音箱呢？有人说可以通过功放或调解器转接，但是后来我发现这些东西好像都要几千甚至上万，所以我想知道用PS3实现5.1声道的最省钱和实用的方案是哪一个呢？如果必须用功放或调解器，能不能推荐一下比较实惠的品牌和型号？不知道罗技的带光纤接口的音箱Z5500怎么样？

A 目前实际情况的确和你说的一样，如果要用最省钱的方式达到你的要求，性价比最高的方案就是购买罗技Z5500的音箱，以通过PS3的光纤来输出5.1声道的音响效果。另外根据晴天从编辑部所在地了解的价格来看，目前这套音箱的价格已经跌到3000元左右，就产品品质来说，算是一个适合出手的价位了。

Q 我的PS3是80GB韩版，用HDMItoDVI线（非转接头）连接清华同方显示器（最



高1440×900分辨率），显示器收到了一个720×480 59.9Hz的信号但是一直黑屏，用AV线却是正常的，后来我发现即使没有在显示设定中调到HDMI，DVI仍然可以收到了720×480 59.9Hz的信号，但PS3关机后或拔掉HDMItoDVI线时则显示无信号，请问这是怎么回事呢？

A 出现无法显示图像的情况很有可能与HDMI接口有HDCP数字保护有关，而也正是因为这种版权保护措施，才导致在转接的过程中系统自动屏蔽了图像输出（这也是你为什么能够看到信号的具体信息，但显示器却一直黑屏的原因）。目前要解决这个问题你可以考虑使用以下两种方法：一是使用色差线通过转接盒（例如HD VGA RUSH）输出DVI信号，一是直接更换带有HDMI接口的显示器。

Q ①我朋友有台港版的PS3，买了半年多，前几天才开始第一次用它申请港服的PSN账号。之后我们放了一张《灵魂能力Ⅳ》准备更新数据包，画面显示文件大小是16MB，但是快十分钟了才下了1%（当时是下午时间），按理说他家里刚装的宽带是电信2M的，用电脑下载东西通常都能到几百KB每秒，怎么用PS3下载会这么慢呢？有什么能让PS3提高下载速度，但又不太麻烦的方法吗？②每次一进入PSN就自动登陆港服，而且我听说港服的下载速度会比较慢，卖场更新也比较慢，如果想换服务器的话，有什么办法吗？

A ①由于游戏版本的更新都会自动连接官方的服务器来进行，所以下载的速度主要取决于你使用的网络和官方服务器的连接速度，和你平时从网上下载文件的情况并不相同，建议你使用PS3下载较大的文件时，最好避开使用网络的高峰期，这样情况应该会得到明显的改善。②由于香港游戏市场的特殊性，目前港服PSN的确存在你所说的“内容更新较慢”的问题，至于下载速度则和前一个问题一样，需要根据你的实际情况来确定。如果想更换服务器你只需要了解“当前登录的用户只对应一个PSN服务器”的准则即可，先创建新的用户并注册不同服务器的PSN账号，最后设置好你希望开机就自动登陆的用户，便可进入默认的其他PSN服务器了。

Q ①为什么我的《PES2009》和《WE2009》都是刚进游戏到一排小星星那里就会死机呢？两张盘我都试过，都在同一个地方，但我玩别的游戏就从来没有死机过，这到底是怎么回事？②之后玩游戏又死机了，然后按照正常的方法重启还是死机，最后我只好在重启的瞬间把游戏盘取了出来，并且根据我的系统设置，重启后会自动进入游戏，于是我看到画面刚显示PLAYSTATION3便跳出了一串代码，然后就自动退回了XMB界面……请问这样做对光头有损害吗？（第一次发生这样的情况，我比较担心）。③PS3死机会有什么负面影响吗？

A ①如果只有这两个游戏出现死机的现象，那请先确认你运行游戏时是否自动下载了官方的版本更新文件，如果是，则建议在XMB界面进入“游戏”下的“管理游戏数据”并删除与这两个游戏相关的安装数据，最后在非联网的状态下再运行游戏进行尝试。②你所进行的操作是否会对光头造成影响现在还不得而知，不过为了养成良好的使用习惯，还是建议你在“主机设定”中奖“光盘自动启动”的选项关闭，并且每次关机前最好都将游戏光盘从主机的光驱中取出，以达到保护光头的目的。③虽然运行游戏时死机可能会对主机的部分硬件造成一定的负面影响，而只有时刻保证系统文件的完好才是确保主机正常运作的先决条件，所以平时在升级主机系统时一定要遵循官方的使用建议，千万不要出现中途强行断电的情况，否则主机的系统文件一旦损坏，要维修起来就会比较麻烦了。





PSN玩家春季采购指南

文 丁丁　美编 anubis

相信随着次世代主机游戏的逐渐成熟，有越来越多的新玩家加入了 PS3 玩家的行列。除了零售版游戏之外，PSN 的网络功能也成为了玩家们关注的重点。这里不仅可以提前下载到一些零售版大作的试玩版，而且还有不少素质扎实的 PSN 小游戏可供玩家尝试。不管是想和家人轻松地分享小游戏的乐趣还是想收集更多奖杯的奖杯迷们请继续关注我们的栏目吧。由于去年底开始的这股金融危机，目前港服上的不少新 PSN 游戏都有一定的价格下调，如果和好友合购的话就更划算了。另外，由于去年 4 月的 PSN 界面全线改版，现在的 PSN 账号注册也变得更为容易、更人性化了。本栏目中也会为大家带来相关的注册指导信息。新玩家们不要错过哦！

游戏推荐

游戏的部分一直都是这个栏目的重头，最近港服还推出了前100位同时购买《魔幻立方体》以及《麻将传奇》的玩家可以回赠10港币的特别活动，如果有兴趣的玩家可以上香港的官网查看一下。另外有一个很特别的消息，索尼会推出《PixelJunk 3合1 套装版》蓝光零售版，其中会容纳《像素垃圾 怪物》、《像素垃圾 伊甸园》以及《像素垃圾 赛车》三款游戏，喜欢的玩家可以考虑购入。

Crash Commando

港服 ■译名：破坏突击队 ■类型：射击 ■语言：英文 ■价格：76 港币



《破坏突击队》是我们曾经在 PS3 专辑的第二辑中做过简要预告的游戏。不过一直到去年的 12 月 19 日才正式上市，实际游戏的素质还是相当不错的，也对应奖杯收集系统，所以在这里为大家详细的介绍一次。这款游戏尽管乍看起来是普通的 2D 横板射击游戏，但是制作组独具匠心地在其中加入了双面关卡的设计。玩家可以穿过关卡中的门和通道直接到达翻转的另一边，非常有想像力。熟悉场地的玩家可以利用这些机关巧妙地和敌人周旋，也让整个战斗的节奏变得更快，战场上的局势会瞬间逆转，出人意料。

游戏中的两面场景设计得都比较精细，你甚至有可能从这一面看到另一面的作战情况。游戏中除了普通的射击武器之外还有特别的炮塔可以让你对着另一面的场景射击。游戏中的武器选择不仅多样，而且特性也设计得不错，不过狙击枪的设定可能稍微有点破坏平衡。除了正常的移动方式之外，游戏中有的角色还有喷气背包的设计。由于背包的气量恢复速度很快，所以玩家在游戏中的移动基本上几乎可以实现无限飞行移动。游戏中甚至车辆也有喷气设计，这让整个战斗的过程变得更加火爆。

由于这是一款强调多人游戏的作品，因此游戏的模式比较少，特别需要注意的是本作没有单人模式。目前只包括死亡竞赛模式、组队死亡竞赛模式以及夺旗模式。如果你有一班 PSN 好友的话，这还是很适合合购一起游玩的游戏，它很容易上手，目前这款游戏在全球游戏媒体得到的平均分为 8 分。



Cuboid

港服 ■译名：魔幻立方体 ■类型：益智 ■语言：英文 ■价格：79 港币

如果你经常爱从网上找这类益智小游戏来玩的话，那你可能曾经接触过它的 Flash 版。不过在 PSN 上这款游戏将会和其他的小游戏一样有着脱胎换骨的表现。华丽的 3D 远古遗迹，漂亮的光影效果，神秘悠扬的背景音乐。游戏的规则很简单，你只需要用到你的方向键来操作一个高度是底面边长两倍的立方体在砖块地面上进行翻滚移动。最终的目的是要玩家让立方体掉入地面上预设的方孔中。游戏中还会加入可开关的地面、传送点等特别元素。关卡中地面的设计非常精巧，玩家必须利用自己的空间想象力来让立方体在其间辗转腾挪，它也很考验玩家的观察力。

尽管游戏说起来似乎挺复杂，但是上手其实一点也不难。在熟悉了规则之后如何能灵活的运用规则才是这款游戏真正的好玩之处。而且这款益智游戏的关卡数达到了 66 关，算是相当耐玩的游戏。如果你想找一款慢节奏、动脑子、休闲有趣的游戏，那么魔幻立方体很值得一玩。



70 性价比 %

Magic Ball

港服 ■译名：魔球砖块 ■类型：动作 ■语言：英文 ■价格：79 港币

说起打砖块类的游戏可能各位玩家们已经玩过不少了，哪怕是手机上的打砖块也出过无数的品种。不过在PSN上的这款游戏做得还是相当用心的，可以说为打砖块的类型增加了更多的战略性，画面当然更是不用说了。如果你不想让PS3只成为自己一个人的游戏机的话，那么这是一款很适合全家人玩的游戏。

游戏的难度不高，共有48个关卡。通关的话大概也只需要3到4个小时。游戏的关卡设计是这款游戏的亮点，老式的打砖块游戏很简单，只要消掉所有砖块就ok了。但在这款游戏中可消除的东西变成了城堡、骑士甚至是海盗和骷髅士兵。有些敌人是需要你连击才能消去的，有一定的技巧要求。而战场中的加农炮以及各种提升能力的道具让这个过程变得乐趣十足。有些敌人还需要你运用头脑来战略性的改变战场环境才能攻击得到。

游戏的在线模式并没有特殊的地图，这点比较遗憾。不过是可以随时拿出来娱乐一番的小品游戏。

Watchmen: The End Is Nigh

美服 ■译名：守望者 末日在即 ■类型：动作 ■语言：英文 ■价格：19.99 美元

《守望者》是美国的近年来评价极高的漫画之一，它有深度的剧本受到了漫画迷们的追捧。目前同名的电影也在制作中。不过如果你期待这款游戏像那些零售版电影改编游戏一样有着提前曝光的电影片段或是能还原原作的深度，可能会有点失望。

这款刚刚登陆美服的PSN游戏是一款爽快的清版式过关游戏。可选角色为2名，你要做的就是不断地打倒敌人。虽然游戏的方式很简单，但是制作组对于游戏的战斗系统把握得还算不错，轻、重攻击、抛投、格挡、反击技等等各式技巧俱全。角色的动作也很有魄力。游戏中随着流程的深入你会学会各种精彩的连续技。和《战神》类似的是，这款游戏中你可以在将敌人的体力削弱到一定程度后根据按键提示来使出终结技。镜头会迅速放大局部的动作，让你体验到拳拳到肉的力度感。

这款游戏的画面可能是目前为止PSN游戏中最好的，游戏的光影效果相当出众，各类环境的细节构建以及材质贴图也运用得很好。

尽管游戏支持双人分屏游戏，但是却没有在线的合作模式，这点比较遗憾。另外19.99美元的价格对于这样一款通关时间大概在2到3个小时的下载游戏来说也的确是不便宜。如果想尝试的玩家可以考虑先下载北美服务器的试玩版感受一下再作决定。



50 性价比 %

Flowery

文／纱迦

日服、美服 ■译名：花 ■类型：动作 ■语言：无字幕 ■价格：800 日元 /9.99 美元



知名华裔游戏制作人陈星汉为全世界玩家带来了又一款堪称精品的游戏。《花》的游戏画面已达到下载游戏的极致，看上去就有如一幅美丽的插画。而当你扬风吹起小花的时候，这幅美丽的插画就会突然变得生机勃勃，画面会随着你的行动产生各种不同的变化，如此美景将令玩家目不暇接。

《花》是一款完全对应六轴的游戏，整个手柄上所有的键都具有相同的作用——加速，就算是不同的方向键也是如此。你要做的事情就是用六轴来控制花的飞行方向，然后按下任意一个键进行加速。如果你能熟练掌握六轴，那么你就能玩得行云流水，游戏的速度感同样不会让你失望。

90 性价比 %

《花》的故事非常简单，但包含的意义却很深邃，每个人对此都会有自己的理解。游戏的总体长度大概3个小时，如果你在某个晚上拥有3个小时空暇，不妨坐下来玩一下这个游戏，必定会令你有所感悟。

Catan

新作预告

港服 ■译名：卡坦岛 ■类型：益智 ■语言：繁体中文 ■价格：价格未定

《卡坦岛》是一款经典的德国多人桌面游戏，一直以来都是休闲策略类玩家钟爱的作品。而本作的PS3版将由制作过《异魂传承》以及《源氏》的Game Republic推出，3月17日登陆港服。大家买到《PS3专辑》第4辑时就可以去看看了。

卡坦岛的游戏方式很特别，既具有策略性又有运气的成分，有种古朴的中世纪风情。故事讲述的是一群流浪者来到了一个荒岛上。整座荒岛是由六角形地面组成的，有木头、砖块、羊毛、粮食、矿石五种资源。并且包含有河流、山脉等各种随机地形，几乎每局都会有不同的地貌。玩家需要根据资源的分布，决定自己每局的策略。建立自己的营地，修建自己的道路，然后通过掷骰子来决定自己可以获取的临近地块的资源。当然游戏中也会有强盗这样的特殊事件发生，最后以先获得10点积分的玩家胜出。而游戏中玩家之间的互相交易不仅讲技巧而且非常热闹有趣，同样是很有聚会气氛的游戏。这次的中文版对于初学这款游戏的玩家来说会比较亲切。



PSN 注册快速指南

注册 PSN 用户是要想在 Playstation Store 进行下载和购物的首要要求。在 PS3 专辑的第二辑的指南中曾经介绍过，为了能及时、方便的下载到最新的内容，推荐大家分别在 PSN 的香港服务器、日本服务器和北美服务器上进行注册。因为每个服务器上都会有自己的专属内容，而且不同的地区推出的同一内容的速度也有不同。比如最新的一段《战神III》的视频预告片是在美服先放出的，只有你注册了美服才能提前下载到这一内容。而《如龙 3》这样的知名日本厂商游戏更是只会在日服放出试玩版下载。而港服则可以提供简体中文显示和香港地区特有的免费 MV 下载内容。

而去年 4 月份的 PSN 全面改版让 PSN 的注册界面也变得更美观也更为方便，很多以前玩家会碰到的美服和日服注册难的问题都已经不存在了。好了，下面就为大家快速地介绍一下注册的流程和注意事项。

1 注册前的准备

有两点需要准备：第一，确保你的 PS3 已经连接上宽带网络。第二，将你的 PS3 系统升级到最新的版本。

2 新建用户

如果你已经有了账号，那么必须先登陆已有账号以后才能从 XMB 菜单的第一项中找到“创建新用户”的图标。【注意：每一个账号将只能在 PSN 注册一次，所以想在三个服务器上注册，你需要在 PS3 上至少建立三个用户账号。】

随后系统会提示你，如要访问 Playstation Store 需要输入一些基本信息，这里你可以简单的填写，后面的注册步骤中是可以重新填写的。但是年龄要注意，不要随便填，至少要保证年龄是成年人，这样系统才会允许你注册 PSN 的主账号。

3 开始注册

先登陆你之前建立的新用户，然后调到系统菜单的倒数第二项 PSN 部分，会发现有一个新的酒红色图标提示你注册 PSN，按键进入。

4 创建 PSN 账号



注意这里的账号和你的主机用户账号是不同的概念，这个账号只会和你的PSN 相关操作有关，不过它和你的主机账号在本机上将会是一一对应的关系。将光标移动到菜单旁的问号上可以看到相应的帮助信息，这是新版 PSN 界面的一大改进，比以前的要更为体贴。

对于想要注册新的 PSN 账号的玩家来说，选第一项就可以了。

5 个人简要信息

会有一个简单的动画向你展示你在接下来的注册过程中主要需要填写的内容，点击继续就可以了。



在这里就是决定你的这个账号将在哪个服务器注册的关键一步。我们先以港服为例，在“居住国家与地区”部分选择“香港”。而下面的语言将会自动定义为你所在地区的语言。如果要注册日服则选择“Japan”语言会自动更改成日文。美服为“United States”会以英文显示。如果不懂日文和英文的玩家不用担心，不管是哪种语言，新版的 PSN 注册过程基本是一致的，只会有一些习惯上的小差异。你只要对照我们下面港服的步骤就能顺利完成。

出生日期的选择仍然注意，年龄应该是 18 岁以上。



接下来的“服务条款及使用协议／隐私政策”画面，根据网络状况可能要稍等一段读取时间。直接向右边拨动摇杆选到“同意”按键确定即可。

6 登陆 ID（E-mail 地址）

登陆 ID 只要是符合电邮地址格式要求的都能通过。国内的邮箱地址箱不管注册哪个服务器都是可以使用的。但是我们强烈建议大家填写真实的邮箱地址，这样才不会错过索尼官方的重要邮件通知。【注意：这个邮箱地址一旦注册成功，是不能再重复注册的。所以注册三个服务器，大家需要准备三个电子邮箱地址。】

密码的设置注意事项：

- 请输入至少 6 个字符
- 必须至少包含一个英文字母和一个数字
- 不能包含三个或以上相同的字符
- 密码不能和登陆 ID 以及在线 ID 相同
- 必须在上下两处填入一致的密码
- 英文字母有大小写的区分



为防万一，请认真回答安全提示问题，输入答案时是可以切换到中文输入法的。

7 在线 ID

和登陆 ID 不同，在线 ID 相当于玩家上网时的昵称，在线游戏时将会显示这个名字。但因为是不可更改的所以最好谨慎填写，填写后点继续，系统会测试你的 ID 是否已经有人用过，如果没人用过就可以通过。这里也有个小建议，如果你想有效的区别你的三个帐户，可以分别在帐户的后面加上诸如 hk、jp、us 等后缀，方便自己区分。

8 姓名与性别

这里的姓名是可以随便填写的，性别也是可以选择填写的。这点日服和美服都是一样的，日服的姓名也可以用英文填写的。



9 详细地址输入



这也是注册的关键一步，不过现在对于注册的要求并不像之前那么严格了。注册港服尤其简单，先选择“州／省／区域”里的任意一个区域，然后下拉选择“城市／乡镇市／区”的任意区域。最后只需在“街道地址 1”的部分填写任意文字就可以了（哪怕是一个字也行）。

日服的注册到了这一步则要特别注意，这里会需要你先填一个邮编号（7 位数），建议玩家可以到日本邮政的网站上进行查询 http://www.post.japanpost.jp/zipcode/index.html。填过区号后系统会自动筛选可选的市县，只要随便选择就可以了。在街区地址 1 中同样只要任意填入字符就行了。

美服的注册选择大城市比较简单，比如你可以先用搜索引擎搜索“纽约市邮编”。然后在菜单中选择 New York 选项，填入搜索到的 5 位数邮编即可。在街区地址 1 中也是填入任意字符。

10 确认信息

接下来你可以选择是否希望收到索尼方面或是索尼的合作公司的邮件，推荐选择第一项。

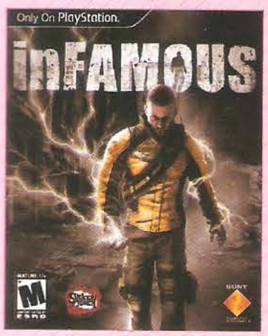


这个确认的画面中你可以对不满意的白色选项进行最后的修改。按继续后就可以看到这个成功的画面。这步之后再选择一个好看的虚拟形象图标就完全 ok 了，现在你可以进入 PSN 自由的浏览和下载喜欢的东西了。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■生化尖兵



■无名英雄



■无双大蛇 Z



■真・三国无双 5 帝国

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年3月					
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99美元
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作	7200日元
17日	布鲁克林商人	Merchants of Brooklyn	Paleo Entertainment	主视角射击	59.99美元
17日	歌星 皇后乐队	SingStar:: Queen	SCE	音乐	美版未定
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略	59.99美元
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育	59.99美元
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	59.99美元
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击	59.99美元
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作	59.99美元
2009年4月					
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	7200日元
7日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作	59.99美元
7日	汉娜・蒙塔娜 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作	59.99美元
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智	9.99美元
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营	5800日元
2009年5月					
1日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	动作	59.99美元
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	59.99美元
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击	59.99美元
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	59.99美元
16日	最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版	Final Fantasy Ⅶ Advent Children Complete	Square Enix	–	4980日元
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
26日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	59.99美元
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	59.99美元
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	4800日元
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	59.99美元
2009年6月					
2日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	59.99美元
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击	59.99美元
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	59.99美元
23日	霸王Ⅱ	Overlord Ⅱ	Codemasters	动作	59.99美元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	59.99美元
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	59.99美元
预定	无名英雄	inFamous	SEC	动作	59.99美元
2009年7月					
3日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	59.99美元
10日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	59.99美元
2009年9月					
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV	音乐	59.99美元
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版未定
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	59.99美元
30日	童话大战	Fairytale Fights	Playlogic	动作	美版未定
预定	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版未定
2009年11月					
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	59.99美元
2009年预定					
2009年夏	最终幻想 X Ⅲ	Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版未定
2009年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	美版未定
2009年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版未定

文 ACE飞行员 美编 木仙

配备一套高档的赛车游戏器材对于每一个赛车游戏迷来说都是梦寐以求的。在众多赛车周边器材中，罗技出品的系列赛车方向盘可以说是大名鼎鼎。在高端方向盘器材中罗技出品的G25就是其中的佼佼者，虽然这是一款2006年推出的产品，但至今仍受到不少赛车游戏迷的追捧。罗技官方是这样为我们介绍的：G25具备六前进排档变速器、高档不锈钢材质的油门、刹车和离合器踏板，两个高扭矩力反馈马达、真皮全手工缝制的11英寸大方向盘和排档杆、900度转向操控等等。所有这一切不论在视觉还是在触感上都令玩家犹如置身于驾驶座前。而这些性能通常只能在专业设计的赛车模拟器上才能找到。今天我们就带大家零距离接触这款著名的G25方向盘。

零距离接触超级方向盘 罗技G25



11英寸大方向盘

圆盘部分

G25方向盘的整体外观为纯黑色，圆盘支架与两侧的手挡装置采用了不锈钢制成，盘面上并未集成过多的功能按键，仅仅设计了两个红色的功能键，整体感觉非常简约且厚实。由于其采用了大尺寸设计的11寸圆盘握把，这与真实赛车方向盘非常接近。特别要指出的是，方向盘采用了真皮材质包裹，与“粘手”的塑料材质相比手感细腻而舒适，用户长时间使用后手部也不会有强烈的磨损感。同时，真皮连接的边缘处还采用了手工缝制工艺，这使得真皮材质与盘体结合缜密而平整。



底座部分

方向盘底座采用了坚固的工程塑料材质，可以为方向盘提供稳定的支撑。其顶部凸起部分好似汽车的引擎盖，而前端进气口和蜂窝槽的设计更是极具动感，整体造型就是一个小型赛车的车头。

圆盘的支架和两侧的手挡装置使用了高档的不锈钢材质，而且钢质材料的厚度约有3～4mm，十分坚固。两侧手挡装置的微动开关比较灵敏，向上扳动后会迅速回落，弹性很强。对于习惯使用手挡的用户来说一定会“爱不释手”的。

六前进档的真皮排挡



G25 值得炫耀的一个装备就是这个六前进档的真皮排挡。该排挡采用了独立式设计，这样用户可以根据自己的习惯来调节固定位置。排档的握柄部分和防尘套部分同样使用了皮质材料，尽显高档的品质。排档采用了“六前进档下压式倒档”的设计，与真实赛车的排档非常相似，对于刚刚学车的朋友来说，绝对可以用其练习档位切换了。

另外，排挡还支持普通的顺次升降挡位功能，用户转动排档上方的银色旋钮，即可从“六前进档”模式切换到“顺次升降挡”模式。在这里要提醒用户，拍档必须在“空档”位置且在下压状态下，才可以完成切换，否则无法切换。 由于方向盘表面只设计了2个红色按键，不能完全满足玩家的需要。所以，G25 的其它功能按键都被设计在了排档上方的操控台。这些按键与手柄的按键设计基本相同，功能上也大同小异，玩家如果不习惯也可以在驱动中进行自定义编程。方向键的两旁设计了两个 LED 显示灯，提供了“顺次升降挡”模式开关以及电源开关的提示。



排档的固定方式与方向盘底座相同，仍然采用了下压式的旋转按钮，但是多设计了一个塑料螺丝，可以保证排挡底座与桌面的平稳固定。

加入了“离合器”的不锈钢材质脚踏板



离合器在 G25 的脚踏板上出现，使得跟趾降挡之类的高难度动作有望在家中即可完成。同时，为了与真实赛车的设计进一步接近，3 个踏板还采用了不同的力度设计，左侧离合器下压所需力度适中，中间的刹车踏板下压时所需力度最大，右侧的油门踏板则最容易下压。这三个踏板与红色的下压活塞都使用了不锈钢材质，不仅坚固耐“蹬”，而且其外观颜色与整体风格保持了一致。在脚部接触的位置，其表面设计为具有高摩擦力的纹理样式，方便用户踩压踏板。

脚踏板底部采用了工程塑料材质，其四周设计了胶质垫脚，而其后端还设置了“倒刺状”的地毯防滑装置。当脚踏板放置于地毯上时，“倒刺”使得踏板与地面紧密接触，保证不出现滑动现象。当脚踏板放置于平地时，胶质垫脚同样可以保证足够大的抓地力。



这些“前无古人”的特点使得 G25 绝对无愧于“史上最强方向盘”之称，但毕竟人无完人，G25 也存在着自身上的问题。在面对玩家 900 度操控＋双引擎力回馈的考验之下，其方向盘底座与桌面单薄的固定方式还是值得商榷的，因为在这样的大扭力下，或许每个玩家都会用足了力气考验底座的稳定性。之所以购入这样强力的赛车装备，玩家必定是想获得最真切的赛车体验。正所谓好马配好鞍，如果是这样的话，下一步，您需要考虑的就是购入一套专业赛车支架，否则豪华的 G25 在使用效果上会大打折扣。

射击游戏最强武器！

——FragFX分离式鼠标手柄评测

你还在为手柄玩主视角射击游戏而苦恼吗？



文 尼亚 美编 心の永恒

次世代家用机上第一人称视角射击类型游戏中精彩作品不断，"《抵抗》系列"、"《使命召唤》系列"、最新的《杀戮地带 2》……曾经用惯了鼠标键盘的您是否想仍旧用它们玩这些 PS3 上的大作呢？苦于无法提高技术的您是否想走走捷径呢？用惯了手柄玩射击游戏的您是否想尝试一下全新的爽快操作呢？ FragFX 为您提供了这样一个很棒的选择！

控制器全部件：

- 鼠标控制器
- 左手握把控制器
- 鼠标垫板/握把支架
- 说明书

拆分开的DS3手柄

FragFX 的鼠标控制器部分并非与电脑所使用的鼠标完全相同，它是将普通的 PS3 手柄的右摇杆的方向控制映射在光学鼠标之上，其他按键分别分布在控制器的表面上，所以它可以兼容所有的 PS3 游戏，而不是只对应那些支持鼠标的游戏（比如《虚幻 3 竞技场》本身支持鼠标，但那是支持的 USB 鼠标，另外这样的游戏很少）。官方也做出这方面的承诺，如果在未来真的有不能使用该控制器的游戏出现，官方也会在网站上提供最新的驱动下载升级你的装备。

操作原理

操作简介

体验鼠标的轻松瞄准

FragFX 的使用方法非常简单，只要将 USB 线直接插在 PS3 主机上即可，控制器内没有充电电池，而是靠 PS3 主机直接供电。

一、按键分布





左控制器——手柄

※带有六轴感应功能。



右控制器——鼠标

※FragFX等非PS3原型手柄无法通过按PS键开启待机状态下（红灯）的PS3主机。

使用感受

二、全新的游戏体验





我们测试了《抵抗 2》、《使命召唤 4 现代战争》、《使命召唤 战火世界》、《杀戮地带 2》等几款大家熟悉的第一人称视角射击游戏。实际使用感受可以说是非常棒!

因为鼠标拥有更精准、更细密的移动速度和频率,加上可以在不用通过摇杆必要的回中这个过程,直接向反方向滑动就能得到反方向移动视角的便捷条件,所以在玩需要右摇杆瞄准的游戏时发挥出了极强的操作感!

《使命召唤》,完美操作!

手感最完美无缺的就是《使命召唤》的两款作品了,因为本身就有 PC 版,所以操作上使用鼠标的话就完全对路,不管是单人模式还是多人对战,你都发现自己瞄得更准了!关掉单人模式中按住 L1 键进入瞄准状态时的辅助瞄准吧!赶快上战网和世界各地的玩家对战吧!

《抵抗》不过不失,轻松自如!

然后是《抵抗》的手感,虽然是完全针对家用机开发的作品,但是使用鼠标也非常轻松。

《杀戮地带 2》,瑕疵出现在游戏本身怪异的灵敏度调整上!

但在玩《杀戮地带 2》的时候就不那么乐观了。首先要明确的是该作针对视角的移动进行了一定的调整,有别于大部分家用机的射击游戏——它拥有一个针对摇杆专门调整出来的"鼠标"加速度,也就是视角移动的加速度。

如果你在用 PC 玩射击游戏的时候也用惯了加速度你就能理解这是怎样一个效果:在你刚开始移动视角的零点几秒种内,即使你将摇杆推到底,视角也会移动得非常慢,但是当你一直推着摇杆经过了刚开的短暂时段之后,视角移动的速度就会变得异常迅速。这种操作特性在游戏中可以一方面表现出武器的重量感,另一方面让玩家在用摇杆操作时,将推摇杆的特性较好地应用在游戏中(轻推适宜微调瞄准,长时间推适宜转向),可是对于鼠标这种控制操作过程中移动距离均衡的控制器来说,就会产生反效果。

PC 第一人称视角射击游戏的高手都是将鼠标灵敏度调到尽可能的最低,绝对要关闭鼠标加速度这种不容易掌握的、使得速度不确定的设定,依靠超长距离移动鼠标的操作来精确瞄准目标,曾经有世界级《雷神之锤 III》比赛中使用切菜板当鼠标垫的彪悍家伙……

虽然《杀戮地带 2》没有给我们提供关闭加速度的选项,但是在实际游戏中,使用鼠标的操作虽然和用手柄感觉很不相同,但是因为本身转向的方便以及可以随时调节灵敏度的设定使得两者操作感不分伯仲。如果你想体验一种独特的游戏感受,使用 FragFX 也不错。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

三、特殊的使用效果

PS键不仅能作为和普通PS3手柄相同的按键使用，同时还是一个指示灯，它的颜色能够说明FragFX工作的状态：

蓝色	游戏模式
绿色	鼠标模式
青色	左右摇杆映射交换模式
缓慢闪烁的青色	pMo模式

游戏模式 直接连接手柄后，控制器的默认模式为游戏模式。FragFX不仅将给玩家提供鼠标瞄准的优势，还附带了按键连发功能。游戏中还可以随时调节鼠标的灵敏度，你可以轻松地用左手大拇指旋转灵敏度旋钮，除了正常的设置调整外，只要你稍加练习，就可以在游戏中及时调节灵敏度以适应各种状况所需的不同视角转动速度，例如：冲锋枪（快）、狙击枪（慢）、转身逃跑（快）。

鼠标模式 将Frag功能键和鼠标功能按钮同时按下半秒左右就可以进入鼠标模式。这个模式主要在通过PS3浏览网页的时候使用，每个按键都将拥有一些特殊对应关系，因为用PS3上网的时候并不多，所以这里就不一一介绍了。

交换模式 同时按下Frag功能键和交换功能按钮半秒左右就可以进入交换模式。在这个模式中左右摇杆的映射关系改变，及左手控制器上的摇杆对应PS3手柄的右摇杆，鼠标对应左摇杆。

pMo模式的全程为 **pMo模式** Programmed Motion Over-ride（程序代替动作感应），它可以将六轴的晃动操作映射到任意一个按键上。比如在玩《抵抗 毁灭全人类》时将六轴感应映射到△上，按下三角键就等于晃动了手柄，角色就会做出近身攻击的动作（初始设定中该动作对应动作感应）。

特殊功能

试用心得，游戏感受

当你在某一款游戏中适应了一种操作习惯之后，都很难改变，这款结合了电视游戏机的手柄和家用电脑的鼠标的控制器给人的第一感觉是——怪异、和谐的融合感。

首先是鼠标垫板，它和手柄拆分的左右两个控制器同为周边的重要组合内容，左手控制器可以和垫板的左半部分完美重叠在一起，包裹手柄的半面塑料框架非常薄，架空的设计是为了可以直接握住而做的，也就是说，你可以像端着一把重机枪一样"稳稳地"用左手将整个控制器固定住，当然这需要一定的手劲儿，一般情况下，还是要将鼠标垫的背面抵在腿上或者什么其他支架上，右手就可以自由地控制鼠标了。这种设计非常适合习惯了家用机手柄自由活动的玩家，你仍旧可以躺在床上，双腿稍稍蜷起，将鼠标版置于膝盖之上，悠闲自得地享受射击游戏了，当然超强的武器需要超强的力量才能发挥，圣剑握在战斗力为1的人手中也只是无法随意挥舞的废铁而已。

美中不足

使用鼠标玩家用机主视角射击游戏的梦想终于实现了，但是其中还有小小的瑕疵。

首先是鼠标按键的手感。作为代替右摇杆的鼠标轨迹非常完美，可是鼠标上另外两个最重要的按键——左键、右键，却完全没有"真的鼠标"那么好用，太长的键程和软绵绵的手感给人的感觉就像是在按组装手柄的按键，失去了鼠标那种可以发出"嗒嗒嗒"的声音的灵活点击感。

其次是鼠标垫板的设计，值得肯定的是，它非常好地完成了支架和鼠标垫的融合工作，却在结构上让人无法当普通鼠标垫放在桌子上。要知道，右手控制鼠标，鼠标垫当然要放在右手边，那么左手控制器支架的下陷部分到底要怎样支撑在桌子的右边呢？好吧，这里有两种方法，一是将鼠标垫板顺时针转180度反着放，另一个方法是把它丢到一旁。

当然，瑕不掩瑜，话不再多说，最后一句话总结：想用鼠标玩主视角射击游戏的朋友快上吧！



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

醉翁之意不在酒的终极之作



文 晴天 美编 anubis

"《最终幻想》系列"在日本乃至世界范围内的影响力只要是涉足游戏界的玩家都不会有所质疑，而在系列众多的衍生作品中，除了各种版本的游戏打着"怀旧重温"的口号对玩家的"爱"提出一次次考验外，以系列最成功的作品《最终幻想VII》为蓝本所制作的CG电影却是有别于游戏本身的另一种艺术，曾经让无数玩家为之沉醉。现在距离最初的电影版发售已经过去了近4年的时间，而这次为了帮助"完全版"造势，Square Enix也是使出了浑身解数，就算你关注的并非电影本身，也会有另一种动力驱使你去购买这款充满视觉冲击力的电影作品。

最终幻想VII 再临之子 完全版	Square Enix	—
PS3	ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン コンプリート	日版
预定2009年4月16日	—	4800日元
无对应周边		—

NEW 剧情片段补完计划

由于这次采用了蓝光光盘作为载体，所以除了在画质上有明显的提升外，新加入的接近30分钟的众多剧情片段也对初版一些略显生硬的地方进行了补充和解释，这样即便是看过初版的玩家再来重新审视影片也会找到一种完全不同的感觉。另外在随新版附送的特典影像光盘里，官方也确定会收录多国语言的配音来吸引非日本地区的狂热爱好者，当然如果有"中文配音"的话，那势必会让电影的关注度在国内更上一个台阶。



■完全版另一个让人惊喜的改变就是对人物的面部表情进行了更生动的刻画，经过新的图像技术处理后，完全没有了初版略显做作的感觉。

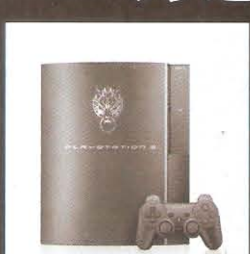


■完全版中玩家会看到卡达裘和神罗高层鲁法斯对话的情景，借此我们也能了解到卡达裘袭击克劳德等人的目的，以及他接下来会策划的一系列行动。



▲穿插在电影中街道的各种风景也能让人感到一种很强烈的真实感，细心的你是否会发现那些在初版中被遗忘的角落呢？

FOCUS 诱惑十足的主机套装



◀ 目前该套装只能在Square Enix的网络商城中在线订购。

作为这次完全版最诱惑玩家的另一个因素，在日本地区首次发售的"160GB PS3主机套装"绝对是无数系列真饭梦寐以求的梦幻主机。这款名为"Cloud Black"的限定主机不但采用极具质感的黑色喷漆工艺，上面还清晰地纹有代表着克劳德的"云狼"标记，另外让玩家等待已久的"《最终幻想XIII》试玩版"也会在正式发售前随该套装一起销售，相信到时这又会成为国内奸商们炒作主机价格的一个主要原因。

导演野村哲也的最终感言

本次的完全版顺利地完成了当初预定的内容扩充目标，在看完整个影片后任何玩家都会发现一些自己从未感受过的东西。对于曾经看过初版的玩家来说，寻找影片中各种在初版基础上变更的地方会非常有趣，甚至还会发现这些事物中暗藏的某种联系，而对于从未接触过《最终幻想VII》的玩家来说，那种前所未有的真实感也能带给人足够的视觉震撼。其实在电影正式发售之前，我们还为玩家准备了很多追加隐藏情节的介绍，请大家耐心地等待后续的报道，当然希望玩到"《最终幻想XIII》试玩版"的玩家也不要忘记赶快预订特制的主机哦。





系列史上罕有的黑人角色登场！

塞兹·卡茨罗伊

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

一直以来，“《FF》系列”中的角色大多有着美型的特色，即便是出现几名肌肉型的角色，也仍然会让人觉得比较帅气，但这次在《FF XIII》中登场的新角色却打破了这一惯例，他居然是个留着爆炸头的黑人大叔！不得不承认，这名新角色的出现对打破系列的一贯传统有着相当正面的影响，而他究竟有着什么样的独特个人魅力呢？这对我们的好奇心来说可是一个大挑战。

文 玛娜 美编 NINA

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY XIII		日版
预定2009年	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定



这只小小的陆行鸟在长大之后会成为系列传统中的坐骑吗？更让人在意的是，它会把塞兹的爆炸头当作自己的窝吗？

塞兹的身边总是带着一只可爱的幼年陆行鸟，甚至将它当作自己的孩子一样养育，似乎有时候还会模仿陆行鸟的声音和自己对话……

Sazh Katzroy

留着令人眼前一亮的爆炸头的大叔，与略带一丝谐星气息的外貌相吻合，他本人的性格也非常温厚，喜怒哀乐比常人更为明显，行事作风稍显有些夸张，而且似乎很容易被感动而落泪，是相当能调动周围气氛的类型。至于他的真实年龄目前还没有公布，不过从外表上来看肯定要比闪电等人年长，而且也是个有着明辨是非能力和社会责任感的人。



共同作战的理由？

在之前公布的情报中曾经对茧和脉冲的关系进行过说明，茧为了将“受到脉冲影响的危险人物”排除，会让圣府军对其进行强制流放，而在运送被流放者所使用的列车中，闪电和塞兹便与圣府军展开了一场战斗。为什么原来曾是圣府军的闪电会与昔日的战友兵刃相见？塞兹和闪电一起战斗的理由又是什么呢？从塞兹所穿着的服装上来看，他应该也曾作过军人的样子。



在争执中紧紧地抱住了闪电的塞兹，而闪电则是拼命将其推开。



被流放的人们都穿着厚厚的拘束服，有什么理由需要如此谨慎防范呢？



虽然和闪电一起行动，不过塞兹和闪电似乎并不是那么意气相投，看起来塞兹更像是单方面地要跟着闪电。

以温柔的态度宽慰被囚禁的少年，可以看出塞兹确实是个相当温柔的人。



使用双枪作战的人物！





因为惊慌失措而摔倒在地上的塞兹和闪电形成了巨大的反差，他究竟看到了什么惊人的东西呢？

在来到一个周围都是近未来风格的建筑物附近，塞兹和闪电很快就与圣府军发生了冲突，塞兹也参加了战斗，而他使用的武器是双枪。可以看到这两把枪平时都放置在他的双腿上，战斗开始的时候可以很快速地拔出，不过除了双枪之外，不知道塞兹会不会使用出与陆行鸟有关的技能呢。

两人一起战斗的画面第一次公开了！除了画面右下角写着两人名字的ATB槽有所改变之外，其他的地方似乎并没有出现明显的变化。

Check！

塞兹和闪电是昔日的战友？

在之前公布的情报中有一张闪电和同伴站在一起的图片，现在从周围的电线看起来，应该就是这次闪电和塞兹所到达的地方，再仔细观察站在闪电身边的同伴的模样，基本已经可以确定那个人就是塞兹无疑了。这么说的话，塞兹可能也曾是圣府军的一员。



▲值得在意的是中央被束缚起来的人形生物，那东西究竟是什么呢？

文 ACE飞行员 美编 NINA



在PS3大作群当中，《战神III》的号召力可以说是最强的。经过前几作的洗礼之后，“《战神》系列”的感召力在国内可谓是有增无减。2009年美国西部时间2月10日，SCE邀请诸多媒体记者召开了一个《战神III》的发布会，这是本作首次公开实际游戏情况。本作新导演Stig Asmussen在发布会上毫不吝惜地为到场记者披露了关于《战神III》的诸多全新要素和革新方向。在几十位记者你一言我一语的追问下，Stig承认《战神III》将是系列三部曲的最终作品，虽然这不代表“《战神》系列”从此画上句号，但可以确定在本作中奎托斯将经历比以往都更加浩大的冒险。

战神III	SCE	动作
PS3 God Of War III		美版
发售日期未定	1人	价格未定
对应周边未定		推荐玩家年龄 未定

GOD OF WAR III

发生在地母盖亚身上的激战！

如果你仔细玩过《战神II》，并且了解游戏剧情的话，你一定会对擎天神阿特拉斯留下极其深刻的印象，正是从这位支撑天地的巨人口中奎托斯知道了在世界混沌初开之时，泰坦一族曾经与宙斯之间进行了一场惊天动地的圣战，历史上称之为THE GREAT WAR。在这个几乎毁灭一切的战斗中，人高马大的泰坦一族居然被年轻气盛的宙斯军团给击败了。为了重新夺回奥林匹斯的最高权力，为了洗刷千百万年的耻辱，最终，泰坦一族与奎托斯联手吹响了打倒宙斯的号角。

《战神III》的剧情将紧紧衔接上《战神II》结尾，奎托斯站在大地之母盖亚的身体上向着位于奥林匹斯山山顶的宙斯喊道：“宙斯！你的儿子回来了，我带来的是奥林匹斯的毁灭！”正是由于奎托斯与泰坦一族现在是并肩作战的关系，所以这为《战神III》带来了一个空前的构想，这就是游戏中的泰坦要素。《战神III》将有很大一部分战斗直接发生在泰坦一族的身上。泰坦们一边奋力地向着奥林匹斯山顶爬着，奎托斯一边在他们身上消灭一群群前来阻挠的妖魔鬼怪。如果不是因为泰坦身体发生巨大的抖动，玩家根本就无法察觉自己身处何方。如何表现大地般的泰坦一族和跳蚤般大小的奎托斯之间的悬殊关系？如何演绎这种身形差距给玩家带来的震撼呢？这对于制作小组来说是一个从未有过的超级挑战。你可以想像这样前无古人的设定将对游戏关卡产生多大的影响。在这次发布会上，SCE放出的预告片中的一个重点强调的元素就是发生在泰坦身上的战斗，这一惊人的要素直到预告片最后才被揭开。发布会上，开发人员还兴致勃勃地为到场记者讲述了这一元素，他伸开手臂，然后将手臂放下，通过这样动作模拟泰坦的行动，同时展示出手臂区域的变化。也就是说在《战神III》中，游戏场景会随着泰坦的行动而发生改变。为了能够让玩家感受到泰坦身体运动更加真实而自然的变化，游戏场景的变形效果需要非常协调，制作小组为此也做出了巨大的努力。

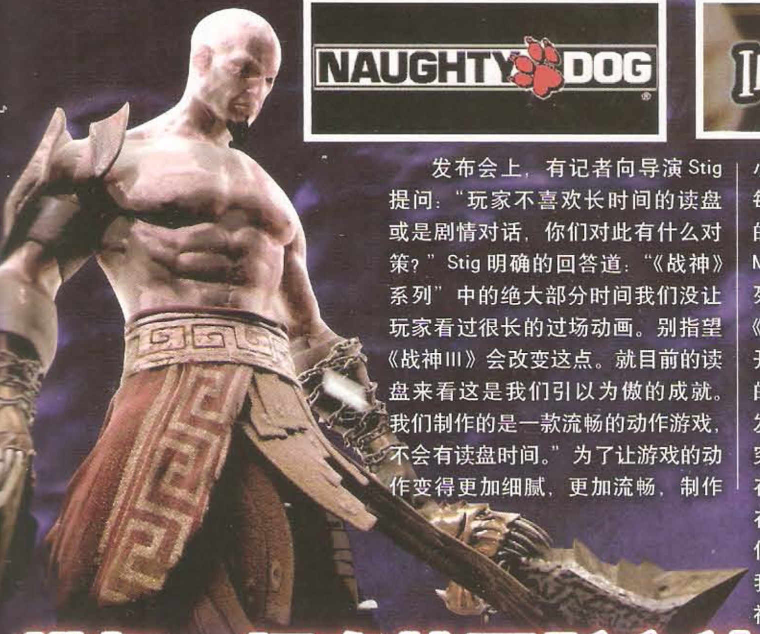


▲这就宙斯所在的奥林匹斯宫殿，虽然这是2代的概念图，但有理由相信3代会沿用这一设定。



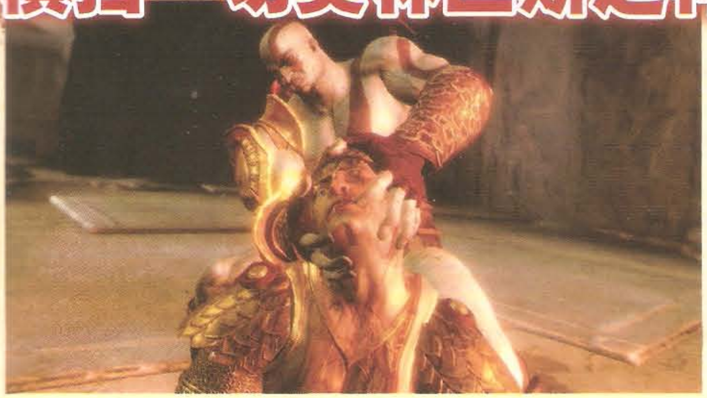
▶据《战神》首席建模师Louis Lu透露，直到预告片发布当天，巨大的地母盖亚的模型还没有全部完成呢。

SCE王牌团队联手打造 1080p+每秒60帧+无读盘时间



发布会上，有记者向导演Stig提问："玩家不喜欢长时间的读盘或是剧情对话，你们对此有什么对策？"Stig明确的回答道："《战神》系列"中的绝大部分时间我们没让玩家看过很长的过场动画。别指望《战神III》会改变这点。就目前的读盘来看这是我们引以为傲的成就。我们制作的是一款流畅的动作游戏，不会有读盘时间。"为了让游戏的动作变得更加细腻，更加流畅，制作小组保证将《战神III》打造成一款每秒60帧画面，解析度达到1080p的超级游戏。SCE旗下的Santa Monica制作小组一直是"《战神》系列"正篇的开发团队。他们在制作《战神II》期间便开始了一些PS3的开发工作。最初这是一个人数很少的技术小组，他们在《战神II》开发初期便开始了对PS3新硬件的研究，而且在研究过程中这个小组还在逐渐的扩大，这些都是在为现正在开发的《战神III》做准备。"在我们正式开始《战神III》这个项目之前，我们小组只有大概10～15人。"《战神III》首席工程师Vassily Filippob向记者说道。我们没有理由怀疑Santa Monica的实力，然而如果要将《战神III》打造成一款翻天覆地的旷世大作，或许还需要一些帮助。为此SCE旗下另外两个精英团队，Naughty dog（代表作品，《古惑狼》系列，《杰克》系列，《未知海域》系列）以及Insomniac Games（代表作品，《瑞奇与叮当》系列，《抵抗》系列）也加入到了《战神III》的开发中，为游戏提供各种支持。摆在《战神III》开发团队面前的是一道道PS3从未挑战过的超级课题，我们期待着本作给我们带来前所未有的体验。

横扫一切奥林匹斯之神



在整个发表会中，制作小组向记者展示了许多"奎托斯到底还可以做些什么的"新元素，其中"最刺人"的一段演示就是从奎托斯进入到一个区域并看到远处地面上的太阳神阿波罗开始的。一组敌兵朝这边冲过来试图保护太阳神，奎托斯迅速爬上一个独眼巨人肩膀上并控制它揍飞了大多数的敌兵。最终，奎托斯来到阿波罗的面前并展开了一段系列迄今为止最过分最夸张的动画。当其中一个制作人员不停地交替连击R1和L1键时，奎托斯将慢慢地把太阳神的头颅从他的身体上拧下来，当太阳神的脖子被一点点的分开时，他的眼睛几乎都翻出来了并显示出一种奇怪而滑稽的恐惧表情。



▲拧下阿波罗的头颅可当成手电筒。

最终奎托斯得到了太阳神的头颅，这颗头颅在奎托斯手中有了新的用途——手电筒。奎托斯用它来发现隐藏的门（当靠近门的时候，手柄会通过震动来提示玩家）或者在黑暗中照明前进。接着，制作者演示了一个系列最刺人的场景，Kratos在黑暗中一边提着太阳神的脑袋来照明，一边进行攻击。

现在，宙斯旗下的众神都将成为奎托斯的敌人，他们同奎托斯和泰坦的联合集团可以说是不共戴天。博大精深的希腊神话将给予《战神III》无尽的养分，剧情和场景方面可以说是拥有无限大的空间，真是不怕你想不到，就怕你做不到。导演Stig表示："《战神》1代像是一部史诗电影，《战神II》则像是一部好莱坞大片，我觉得《战神III》会处于他们之间。《战神》1代的节奏感非常好，错落有致，让你有回味的机会。而《战神II》可以说是高潮一浪接一浪。我想我们会把在前两作中对节奏，情绪，气氛，以及每个细节表现最好的地方拿出来，并把他们做成玩家喜欢的内容。"





▲在2代中曾设计了一场俄刻阿诺斯（Oceanus，十二泰坦之一，大洋河流之神。生育了地球上所有的河流及三千海洋女神）与赫耳墨斯（Hermes，奥林匹斯山上最机灵的神）的战斗。但是由于PS2机能的限制无法实现那种排山倒海的特效而被放弃。真希望在《战神III》中能够看到。

我们的坦克，我们的直升机

《战神III》的新导演Stig Asmussen向我们解说他定义的本世代游戏。如何算是进化？如何演绎真正大场面？最初，或许各位玩家并不会觉得这位新导演的概念框架同“诺曼底战役”以及《Cloverfield》（电影）有什么关系，认为这只不过是一种夸张的引用而已。而当制作人员向我们展示战场上，在巨大人马战士的指挥下，它身边的喽罗们更加富有组织性和攻击性时。看着奎托斯在战场上如何揪住独眼巨人的眼睛，控制它对地面杂兵进行群体攻击时。看着奎托斯如何抓住鸟身女妖把它当成飞行工具使唤时，或许玩家更能理解《战神III》又一全新要素——以“夺取”的战斗方式控制战场。游戏首席程序设计师给我们一个更通俗的理解，他把这一元素称为“我们的坦克”与“我们的直升机”。由此可见，可以驾驭敌人是《战神III》在战斗中的一个巨大变革，这也是游戏在战斗中与前几作的最大的区别之一。





现在家用机的机能是提升了，别说同屏成百人，就算是几百上千的人的大场面估计玩家也不会再啧啧称奇。在发布会上制作小组表示他们将通过增加战场上的敌人数量来扩大战场的规模。看到这里你不禁会问：难道只有人多才能展现战场的浩大？难道只有人多才能体现战斗的乐趣？或许有人会担心《战神III》会演变成类似《真・三国无双》那样淹没在人海中的战斗。“这是目前次世代游戏中一个常见的问题。这些拥有50或100个敌人的大规模战场，毫无疑问这看起来很棒。”导演Stig说道，“我第一次在游戏中看到这种大场面的时候，那真是非常的震撼。但是你玩了一段时间之后，你会发现，‘你知道吗？跟50个敌人战斗和跟5个敌人战斗根本没啥区别。’战斗并没有得到真正的进化。”正是由于充分认识到这一点，所以制作小组正在努力实现一连串新的“夺取”技巧、动作和攻击，这样才能让奎托斯在面对屏幕上更多敌人的时候，战斗做到真正的进化。除了之前提到的可以驾驭敌人成为自己坐骑之外，大量更加细腻、更加狂暴的动作会引入到游戏中，比如奎托斯抓住敌人后可以选择的招式更加多样化，你可以选择把它们进行过肩摔投抛向空中展开另外一套空中连技，也可以把敌人当成肉棒来打击其他敌人，甚至可以把敌人当成一个肉盾然后扛着它冲向敌人堆后引爆一个小炸弹。《战神III》将在战斗细节上更上一层楼，战斗的套路也将大幅增长，从而引出更多战斗乐趣，导演Stig表示游戏依然保留系列战斗的特色，强调战斗的魄力，就算战场中最多拥有50个敌人。

《战神III》新导演访谈摘要



■导演Stig正在和开发团队一同分享现阶段《战神III》的成果。

迄今为止，“《战神》系列”共推出三作（手机版除外），每一作都会诞生一个新的导演。光头导演Stig Asmussen将负责指挥演绎《战神III》新的传奇。其实Stig Asmussen一直都是“《战神》系列”骨干力量，在1代中他是首席场景设计师，在2代中他是游戏艺术指导。相信新导演将给本作注入全新的活力。以下是记者对Stig Asmussen的访谈摘要。

记者：在去年12月的那份新闻稿中，除了公布你担当导演外，在工作招聘广告中却透露了你们正在聘请在线游戏编程人员，这之间有什么联系吗？

SA：首先我要澄清一下，《战神III》是一款单机游戏。虽然我们对一些在线要素很感兴趣，同时也正在研究这方面的东西，但这意味着游戏的玩法会发生改变。合作模式也许会很棒，但我们想做的只是某种类型的游戏，所以合作模式对我们来说没有意义。不过在线内容本身就有很多形式，并不只有对战或者合作模式可以加入到游戏中，再说，我们工作室又不是只有《战神III》这一款游戏。例如我们才刚刚发售的《Flower》，而且在工作室里还有很多东西，所以……

记者：《战神III》还会有例如“Challenge of the Gods”之类的模式吗？

SA：这个问题我不会回答“是”或者“不是”……我们正在探索其他不同的玩法。

记者：虽然我想你还不能谈论太多将来的打算，但是我想问你的任务只是《战神III》，还是就目前来说你是《战神》所有产品的监督？

SA：我是《战神》所有产品的监督。

记者：在今天的演示中，哪些细节是你认为对其他人来说不那么明显的，但却是你最喜欢或者欣赏的呢？

SA：这个……每个人都问了很多关于泰坦一族的问题。我想许多人都

新武器，新动作

在前几作中，同屏最多也只有10来人，而来到《战神III》中同屏敌人数量将成倍增长，最多达到50人，敌人的攻击方式也会更加复杂多变。面对数量陡增的敌人，用什么武器来干掉这些它们才是最痛快，最过瘾的呢？为此，制作小组为奎托斯准备了全新的武器。目前已经确定的是武器将用方向键进行切换，并且这些武器将拥有比以前更多的升级。

这次发布会上，制作者讲述的重点新武器就是被称为Cestus（古罗马拳击者的手套）的双手拳套。令人惊叹的是，这副看似沉甸甸的拳套居然和奎托斯的混沌之刃拥有几乎完全相同的招式，而且出招按键也与混沌之刃大同小异，这样玩家就可以非常容易的上手啦。制作者强调：因为两者出招按键相同，所以在连续技中进行武器切换可以打出更加丰富的套路。

Cestus除了拳套形态之外同样拥有混沌之刃般的长距离攻击性，在拳套上有几层铁环，狮头下方还套有锁链，因此Cestus可以突然伸长，以长距离的重拳打出去，而且这距离比许多玩家想像中要长得多。《战神III》首席格斗系统设计师Adam Puhl介绍道："Cestus发出的冲击波将把周围的敌人统统吹飞。"于是我们可以想象这样一种场景：当玩家使用混沌之刃在一定距离攻击敌人，把它们打到悬崖边上时，你马上把武器换成Cestus用最后一招把敌人轰下悬崖。或是当敌人背靠墙壁时，可以用Cestus把敌兵不停地挑向空中，最后用Cestus将敌人狠狠地砸向地面，给予其致命一击。Cestus的设计灵感来自《战神 奥林匹斯之链》中宙斯的铁拳，不过制作者赋予了Cestus更狂野的杀伤力。







"我们看到许多玩家非常喜欢《战神 奥林匹斯之链》中宙斯铁拳的那种力量。" Puhl说。"而且我玩游戏的时候，当取得Gauntlet时就会兴奋的告诉自己我要使用宙斯铁拳直到暴机。虽然我们还有其他的一些想法，但是这个最能说明我们的观点。老实说，当我们开始制作《战神III》的时候，Cestus原本并没被考虑进来。当时他们并不像你们现在看到的样子。但我们越玩就越喜欢Cestus。由于这把武器太Cool啦，我们就继续仔细研究了下去。最后，我们给Cestus加上了锁链，还加入了特殊的招式，你只要稍微体验一下Cestus与锁链的滋味，就会开始爱上它们。"

现在还可以确定一点，《战神III》至少增加2种以上的新武器，每一种武器都将有它无法取代的个性和优势。

被关卡的细节以及流血场面等各种要素给迷住，游戏中确实有很多时候会有这样的演出。有一点现在或许不是太引人关注，但我觉得很重要的就是"伊卡洛斯之翼"真的很强。让我吃惊的是我们在这么短时间内就能把它加进来，而且还起到了《战神II》中飞马的作用。

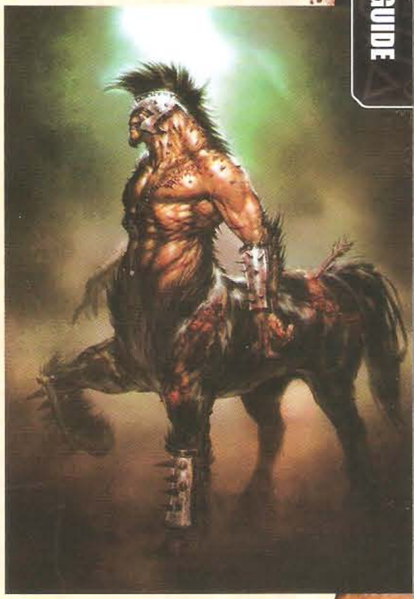


记者：这些要素部分是可选择的还是每个玩家都必定得到的呢？

SA：《战神》历来就是一款线性游戏，而且这么做有它特殊的原因：你每时每刻都能指挥游戏中发生的事情。所以现在对《战神III》我们仍然采用相同的做法。如果你在游戏中获得过某些体验，那么你的朋友也会得到相同的体验。但是在这些体验中，今天我们特别谈论过游戏的战斗系统，以及多样化的战斗方式，这样一来你的战斗将和我的完全不同，这就是我所说的"真正的进化"。

记者：对整个系列来说，你觉得到目前为止最强和最薄弱的地方是什么？

SA：《战神》到现在最强的地方，大体来说就是奎托斯。无论他是好是坏，他是一个能让人们提起或是人们想要提起的角色。至于最薄弱的地方，我想说的是曾经这种情况，当时离发售日已经很近了，但我们还想把一些迷题加到游戏中去，我……我其实制作了《战神》1代中的地狱关卡……（言下之意就是SA本人对地狱关卡也非常不满意）



▲本作新敌人人马战士概念原画图。

未知海域2 纵横贼道		SCE	动作
PS3	Uncharted 2: Among Thieves		美版
	2009年秋季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

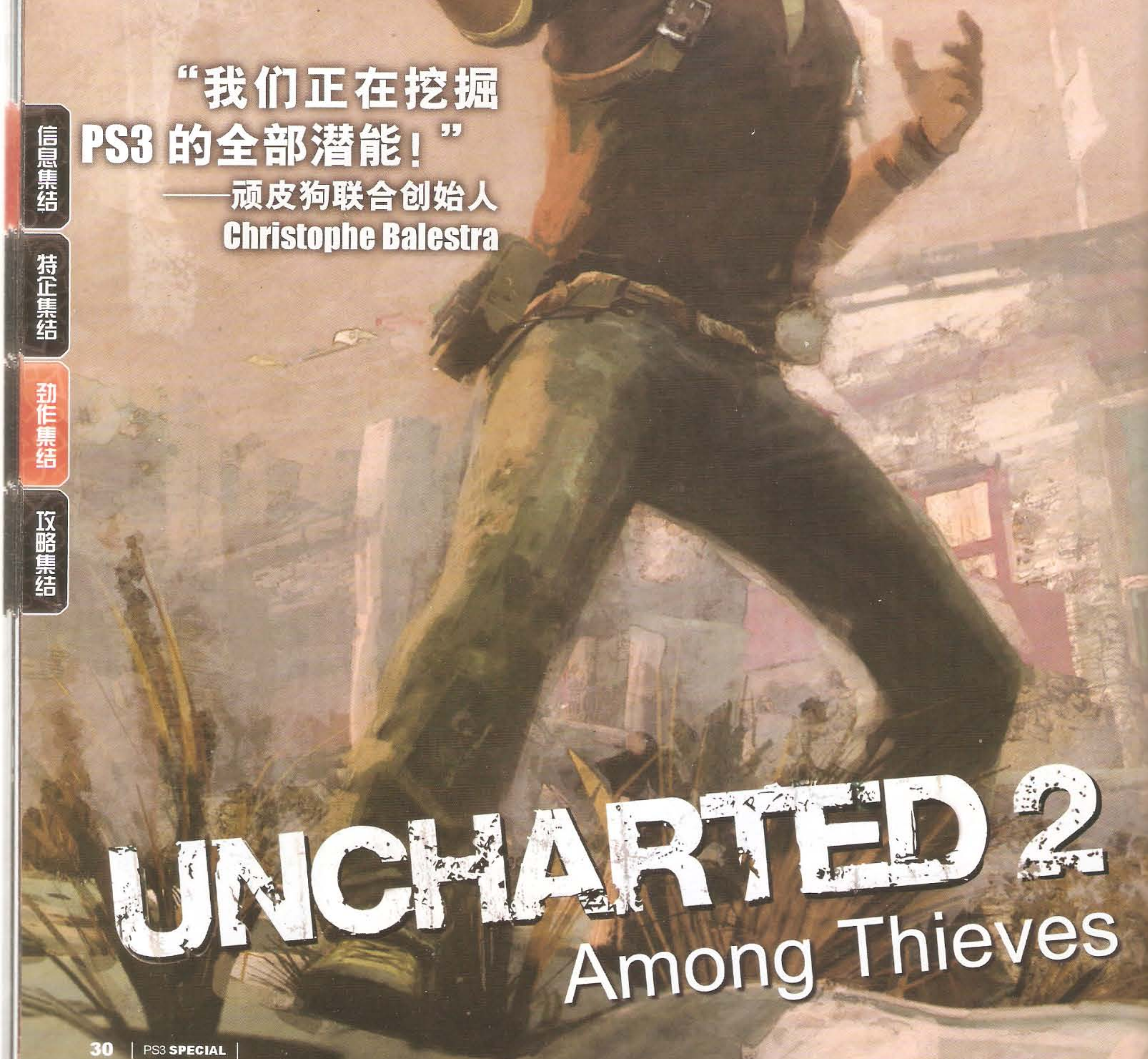
一大群记者坐在顽皮狗圣莫尼卡工作室的会议室里，联合创始人Christophe Balestra的狗“小喇叭”在会议桌底下蹦来蹦去，时而咬两下电线，时而舔舔客人们的脚踝，就像是在提醒人们这里是“顽皮狗”的世界。

创意主管Amy Hennig坐在大靠椅上，向人们介绍这款PS3的年度大作。“上次我们的故事围绕弗朗西斯·德雷克，我们的假设前提是：如果弗朗西斯·德雷克并没有像所有人以为的那样死去，在背后会有什么样的故事。这次故事背景换成了马可·波罗，这位将自己的旅行见闻全部记下来的探险家却漏掉了一个最重要的环节……”

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

“我们正在挖掘PS3的全部潜能！”

——顽皮狗联合创始人Christophe Balestra



从马可·波罗到香格里拉



1292 年，受到了忽必烈款待的马可 · 波罗登上航船，踏上了返乡的远航。14 艘满载黄金和珠宝的航船与他同行，船上共 600 名船员。然而两年后，当马可 · 波罗回到威尼斯时，却只剩下一艘船以及区区十几名船员。马可 · 波罗返乡后，将他的东方见闻事无巨细的写在游记中，神秘而富裕的东方之国让欧洲人产生强烈的向往，马可 · 波罗的著作引起了轰动。然而在他的著作中，却对另外 13 艘船的命运只字不提。晚年时，马可 · 波罗躺在病榻上，他听说有很多人叫他骗子，说他的著作纯属捏造，临死前，马可 · 波罗说："我所写的还不及我所看到的一半。"

寻找马可 · 波罗神秘失踪的船队与财宝只不过是本作的一个引子而绝非高潮，事件跌宕起伏的发展将最终把德雷克带到一个更加神秘的地方——传说中位于西藏某处的世外桃源香巴拉，世人又称香格里拉。传说在香格里拉能够找到如意石，拥有它的人能够实现愿望。神秘美丽的香格里拉与如意石才是本作的高潮，在其背后还有不为人知的阴谋。

▲群峰间的铁路、飞流直下的瀑布，这大气而充满神秘感的场景将带给玩家至高的视觉享受。



▶仙境般的香格里拉等待玩家探索。

德雷克的阴暗面



本作故事发生在前作的两年后，德雷克将与一群掠夺者和海盗们为伍。我们不知道这两年在德雷克的身上究竟发生了什么，可以肯定的是，新女主角克罗伊 · 芙蕾泽（Chloe Frazer）肯定与之有关。官方将她描述为一个"个性急躁而鲁莽的澳大利亚探险家"。克罗伊与德雷克发现马可 · 波罗曾经长途跋涉前往香格里拉，他所探寻的如意石是佛教圣物，可谓价值连城。

在本作的剧情发展中，将会更深入地刻画德雷克的性格，并且揭露他的阴暗面。顽皮狗工作室创始人 Evan Wells 说："现实世界中的财宝猎人是怎样的？我们希望玩家看到其中的矛盾。他虽然和蔼而富有魅力，但同时也可以成为一个恶棍。毕竟他身处于盗贼横行的世界。"

◀根据不同的场景，德雷克会有相应的穿着。

走出丛林

从先前公开的预告片中，我们可以看到伤痕累累的德雷克在暴风雪中艰难的前进，并找到了一把神秘的匕首。寻找宝藏也许仍然是本作的核心，不过地点却与前作大不相同，茂密的丛林被换成了荒凉的冰原，以及战火纷飞的尼泊尔。当然，这只不过是目前已经确定的场所，从设定图中，我们还可以看到铁路盘绕的群山、山脚的村落，以及仙境般的香格里拉。Balestra 说："我们这一次希望场景更加丰富，希望它不仅是一款丛林游戏。"不过在顽皮狗工作室一些工作人员的电脑里，还是可以瞥见一些丛林画面，毕竟绿油油的丛林场景还是颇为养眼的。

《未知海域 2》美术指导 Rhob Ruppe 说："我这一辈子还没有为哪个项目做过这么多的研究，我们不希望本作给人留下'只是翻新货'的感觉，而且我们希望这个世界的每一个细节看起来都真实可信。"另外，由于很多玩家抱怨前作流程太短，因此本作会将流程大大延长。前作的作曲家 Greg Edmonson 仍然为本作谱曲。在不同的场景中，德雷克也会有不同的装束。



■预告片中找到的这把匕首是本作的关键线索。

2.0版全新引擎



▲这到底是设定图还是实际游戏画面？手工绘制的贴图已经让玩家无法分辨二者的区别。

与这些新场景相对应的，是本作全新的动作系统，更为细腻的动作也是本作的一个明显进化之处。

本作采用了“未知海域引擎 2.0”，顽皮狗目前还在不断对该引擎进行改良，使其能够表现出更为细腻的动作。在前作中，德雷克已经有很多有趣的动作细节，而在本作中，你会看到他爬上山脊时的气喘吁吁，看到每次差点失败时不停地嘀咕，看到他惊恐时脸部痛苦和恐惧的表情。在冰天雪地的场景中行走时，德雷克艰难跋涉的动作表现得非常细腻。Balestra 说：“《未知海域》仅仅使用了 PS3 三成的 SPU 性能，而这次我们正在挖掘其全部潜能。这意味着我们可以让动作的融合与转换更为迅速，而且面部表情更为逼真。”本作导演 Bruce Straley 用一句话总结本作的画面和动作表现：“这是一个真正可操作的电影体验，真正的互动型故事。”

据 Straley 介绍，本作的新技术让他们可以将整个建筑物搞塌，让身在其中的玩家陷入险境，同时再冒出一些敌人。他说：“这次你是在操作一切，而不是一些最简单的东西。”你可以在炮火纷飞、爆炸此起彼伏的场景中奔跑，感觉像是在控制一部电影中的高潮部分，而在此过程中不会有烦人的读盘等待事件，实际游戏与即时演算的过场动画之间实现了“无缝切换”，就算是不小心导致 Game Over，也可以在不用等待的情况下立刻从前一个 Checkpoint 继续游戏。

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

尼泊尔之旅

目前为止，顽皮狗仅向外界演示了游戏中的尼泊尔关卡。克罗伊与德雷克得知在尼泊尔某个小镇的一座古庙里，隐藏着如意石的线索，然而那里如今正战火纷飞。在那里，德雷克遇到了一位凶残的准军事组织首领。与德雷克一样，此人也在寻找如意石。德雷克乔装成记者溜进尼泊尔，不过最后还是要开车强行冲过边防站。而那位将军模样的人则是直接带来了一支军队，把整个古城炸个稀巴烂。

战火肆虐的城市废墟场景在各种 FPS 游戏中都可以看见，但本作中遭到摧残的尼泊尔却给人完全不同的感觉，即使是废墟也给人以色彩斑斓的异国情调。本作所采用的所有贴图都是人工绘制的，比起通常使用实拍照片作为贴图的真实系游戏，本作在保持画面真实感的同时，又有着强烈的视觉美感。在很多细节方面你都可以感受到制作人员为之投入的心血，从飘扬的小旗到建筑物之间挂起的晒衣绳，以及远处高塔熊熊燃烧的火焰，让玩家目不暇接。

这个关卡主要是在小巷和屋顶上战斗，然后遇到与德雷克明显有一腿的新角色克罗伊，途中会碰到很多预先设计好的事件，比如楼板坍塌，一整辆大巴的士兵冲进街道，最后是与挡在路口的运兵车对决。



▲场景之复杂、细节之丰富令人叹为观止，可以想像美工们的工程量之浩大。

攀越式枪战





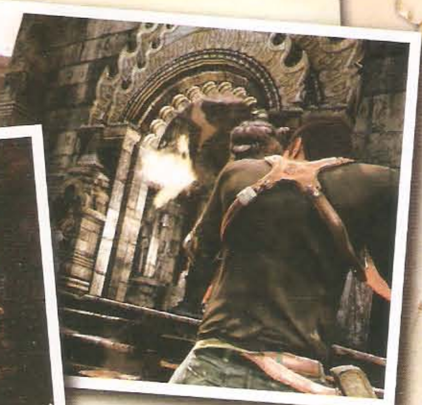
▶与克罗伊的配合看来也将成为本作的一大要点。

前作中也不乏火爆的战斗，不过通常是战斗归战斗、攀爬归攀爬，战斗时是《战争机器》，攀爬时是《古墓丽影》，而本作的一个重大突破就是将二者完美融合，让攀爬与杀敌融为一体。德雷克可以沿着墙壁往上爬，然后一手抓住边缘，另外一只手抓住站在上方的敌人的脚用力一扯，让他摔向地面。在建筑物之间攀爬时也可以朝远处的敌人射击，顽皮狗将该系统称为“攀越枪战”。玩家不用太担心攀爬时完全暴露在敌人的枪眼下，因为就算是一面普通的墙面也有很多掩体，比如挂在墙面上的广告牌也可以用来当掩体。

攀爬与战斗的结合让整个游戏给人的感觉完全变样，战斗随时可能发生，而你也可以随时找到掩体，比如轮子朝天的吉普车，街头摊贩的煤气灶。德雷克也可以自己造掩体，比如掀翻桌子或者拆下一块车门当移动挡板。

场景互动性





▲由于前作的动作感应操作部分反响不佳，本作中走平衡木、投掷手榴弹等动作都取消了动作感应的操作方式。

潜行要素也是本作的一大特色。Straley 说：“潜行通常是小心翼翼、枯燥而充满挫折感，我们要带给玩家的是电影般的体验，要保持游戏的节奏。我们管这个新系统叫动作潜行，它不是《分裂细胞》。”场景的高度互动性让本作的潜行动作充满变数，如果一不小心碰到书架，可能会掉下来几本沾满灰尘的书；当德雷克小心翼翼地在屋顶上行走时，可能会惊动鸽子；当德雷克抓住灯柱跳跃时，可能会因为他的重量而将灯柱折弯。敌人也会跳跃，也会爬墙，也会将车门作为挡板使用。

场景中的物体只要是按照现实常理可以攀爬的，玩家都可以大胆尝试，比如灯柱、墙壁、电线杆等，不过也要注意有些地方太破旧或者不牢靠，比如空调外机的机架可能会因为无法承受德雷克的重量而掉落，在广告牌上悬挂太久也有可能使其坍塌。场景中接连出现的危急情况也会给玩家带来持续不断的紧张感。在尼泊尔关卡中，由于所有建筑都摇摇欲坠，走在楼道上时，地板会突然坍塌，反应敏捷的玩家可以立刻跳到旁边的窗户里，进入房间内部，然而房内地板也随着崩裂，德雷克落到了下一层。与《古墓丽影》等游戏不同的是，这些随机事件不是以 QTE 的形式进行，玩家要用德雷克的普通动作躲避，不过就算躲避失败，通常也不会 Game Over，只是会陷入困境。

动作片般的流畅战斗

除了潜行与战斗的结合外，射击也与近距离搏斗有机融合。在前作中，近距离战斗系统很少有派上用场的机会，而在本作中将会经常用到。顽皮狗演示过这样一段情景：德雷克从高处跌落，下方是一大群敌人，其中一人手持防暴盾步步逼近德雷克。我们的主角朝防暴盾顶部开枪，使向后倾斜一定的角度，这样就变成了一个临时的小斜坡，德雷克朝着向后倾斜的防暴盾前冲，跳到敌人背后，接着一手拧断对方的脖子，然后夺走防暴盾给自己提供掩护。这种枪击、奔跑、搏斗一气呵成、完美衔接的战斗很有动作电影的流畅感。



▲敌人的 AI 明显提高，不仅会用各种战术，还会分析当前的处境。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

剧情片段赏析：德雷克的新女伴

德雷克与克罗伊的相会很有戏剧性。当德雷克被敌人截住了去路，在其猛烈火力的扫射下险些丧命时，一颗火箭弹突然从德雷克的背后掠过，直冲向敌人，接着克罗伊出现在镜头中。

爆炸过后，克罗伊一个飞身跳到德雷克面前，一条腿盘在了德雷克的腰间。

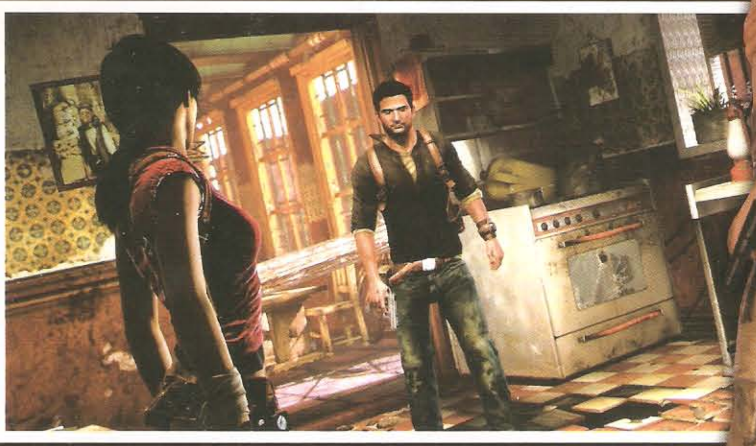
“在你的口袋里，是不是有一把古老的西藏仪式匕首？”她用性感的口吻问。

“哦，也许看到你我该感到高兴？”德雷克避而不答。

这里所说的匕首正是预告片中德雷克于雪地里找到的神秘匕首，就是上面的标志让德雷克找到了尼泊尔小镇的寺庙，因为那里也有相同的标志。把他的发现告诉克罗伊之后，她回答说：“我知道这附近有家旅馆，我们上那坐坐吧？”

“克罗伊，现在可不是时候。”德雷克的嘴上挂着狡黠的笑意。

不过克罗伊说她现在只想去旅馆，因为那里地势高，能够更清楚地看到所有的寺庙。很显然，克罗伊与德雷克之间之前已经发生过关系，那么前作中的艾琳娜哪去了？在顽皮狗内部演示的一个小片段中，可以看到这么一个画面：“某人”离开了房间后，德雷克与克罗伊之间有一段含义不明的对话——



“看来她伤了你的心啊。”克罗伊说。

“也许是我伤了她的心。”德雷克答道。

接着话题转到寻找马可・波罗的宝藏，但是对于是否应该让“他们”加入到探宝中，两人发生了争论。德雷克希望“他们”加入，而克罗伊不希望与“他们”有任何瓜葛。“他们”到底是谁？这恐怕只有游戏发售后才会知道。



DC漫画英雄世界Online

“能力越大，责任越大”这句经典台词对于所有漫画超级英雄都是永恒的真理，对于漫画授权改编的游戏也是如此。一直以来，这类授权游戏经常落了个猪八戒照镜子里外不是人的尴尬境地，玩家觉得烂，漫画的FANS也不买账，花大钱买了授权，却落个灰头土脸的下场。索尼网络娱乐曾经在《星球大战星系》的失败中上了一课，这次他们相信在其网游新作中能够避免重蹈覆辙。这款游戏就是获得DC Comics公司众多超级英雄形象授权的《DC漫画英雄世界Online》。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

DC漫画英雄世界Online	SOE	动作
PS3 DC Universe Online		美版
2009年内发售	多人在线	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定



任务的蝴蝶效应

《DC漫画英雄世界Online》是一款能够实现PS3与PC联机的网络游戏，在具有高速战斗动作要素的同时，也具有丰富的战略性。不过让每个玩家都扮演超级英雄，在能力的平衡性设计方面难度很高，而且网络游戏在家用机上一直水土不服。为此本作创意指导Chris Cao决定打造一款以动作游戏为主，网络元素为辅的MMO作品。

每次去做任务时，玩家可以给自己的超级英雄配备四种能力，并将这四种能力分别设置为○△□×键，这样在战斗中只要按一个键就可以发动。在战斗过程中，其他路过的超级英雄们也可以加入战局，玩家无需担心被他们分走了经验值，因为本作的经验值并非在参与战斗的玩家中平均分配，参加战斗的玩家越多，每人分配到的经验值反而有可能更多。由于经验值的分配方式与普通网游不同，玩家在执行艰难任务时，也不需要组队进行，因为各路英雄们看到有敌人可打，自然会围上来助攻以赚取经验值。不过很多玩家可能还是更希望与熟识的三五好友们组队做任务，或者以20多人的大团队做副本任务，本作也可以满足玩家的这种需要，你可以建造自己的英雄或恶人公会（本作中叫联盟或军团）。

由于本作任务的开放性特点，有时候在执行任务时会触发蝴蝶效应。例如你扮演的是恶人，任务是破坏一辆装甲车，在此过程中不小心惊动了警察，警察们陆续赶到，在对峙的过程中恶人们的“威胁等级”不断提高，接着就会有超级英雄收到压制恶人的任务。换句话说，你在游戏中所做的任务很有可能会触发面向其他人的一系列任务。



◀本作采用了「虚幻引擎3」制作，虽然画面细节比不上一线单机游戏，但场景规模非常巨大。



■一些主要角色的建模还是相当精细的。

85个街区自由穿行

很多超级英雄拥有飞翔的能力，按 L3 就可以在空中飞翔，使用左摇杆控制方向，按 × 键为加速，但在加速状态下难以控制方向。右摇杆为控制飞行高度，向上推即向上方飞行，向下推即为降低高度。而且右摇杆同时用于镜头操作，因此当你向上飞时，镜头就会强制朝向前方。

不过还有更多的英雄无法飞翔，为了便于他们在巨大的游戏世界里通行，本作将会加入“超级速度”、“瞬间传送点”等功能，有些超级英雄的奔跑速度快如疾风，有些可以贴在墙壁上伏击敌人，每一种移动类型都有其优劣势。飞翔的明显优点是你可以看到下方的整个地区。本作中所在的虚拟城市由超人所在的“大都会”和蝙蝠侠所在的“哥谭”融合而成，总共由 10 个区构成，每个区都有 85 个街区，而且除了这些街区之外，还有很多其他地方可以探索。Chris Cao 说：“大都会与哥谭市都有其个性，而这会反映到本作的游戏系统中。”



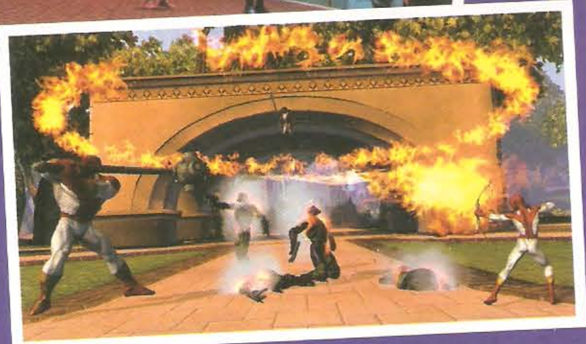


▶在本作中，飞行是一种十分常见的能力。

实时事件，精彩演出



◀紧急事态突然出现，这就是玩家接到任务的时候。



▶本作的战斗将会讲究专业动作游戏般的快感。

大都会是一个阳光明媚的城市，有晴朗的天空、绿树茵茵的街道、金光闪闪的摩天大楼。然而某一天身处巨大绿色圆球中的 Brainiac 突然出现在城市上空，他的爪牙们用一种致命的纳米病毒感染了城市中的居民们。Chris 说，这就是本作中“实时事件”的一个活生生的例子。“本作的内容系统让我们可以在瞬间改变世界的一切，因此我们可以突然放一个 Brainiac 进去，这样平静的大都会就会突然发生一起 Brainiac 入侵事件。”

Brainiac 的出现给整座城市带来了灾难，丧尸化的市民们向超级英雄们发起了一波又一波的进攻。你会看到汽车被扔得满天飞，巨大的冰块在空中纷纷降落，到处乱成一片。这种突发事件让作为网络游戏的本作也将有单机游戏般的狂热战斗与戏剧性演出效果，让不习惯网络游戏的玩家们也不会产生无聊的感觉，而且很多实时事件是根据漫画中的一些知名事件而制作。

除了“实时事件”外，更为丰富的剧情元素也将会让习惯单机游戏的家用机玩家们感到亲切。游戏在剧情方面沿用了很多超级英雄漫画的套路，讲述玩家所扮演的英雄如何发现自己的力量并善加使用。

150名超级英雄客串登场

虽然是“DC 英雄世界”，但是游戏中毕竟不能出现大家都是超人或蝙蝠侠的情况，玩家还是要创建一名自己的超级英雄进入本作。不管是创建大英雄还是大反派，其能力主要由三个方面构成。首先是前面提到的移动方式，然后是最主要的能力类型，例如使用冰、火、电等；最后是英雄的力量来源，例如枪、剑等，Chris 表示这与普通网游中的武器系统没什么不同。

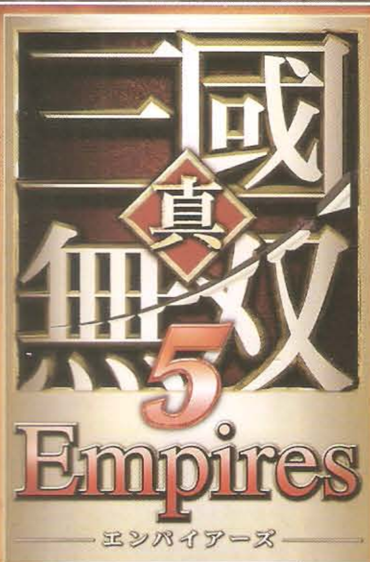
虽然玩家扮演的是原创角色，不过要是没有那些经典超级英雄，就不配“DC 漫画英雄”之名。Chris 说：“让超人给人以真实感的最好办法不是让你扮演超人，而是让你操作的角色能够与其并肩作战。”DC 公司的大多数超级英雄与经典反派都会在本作中以各种方式登场，总共收录了 150 名超级英雄。为了获得与超人等英雄一起战斗的机会，玩家就要升级自己的角色。当然玩家也可以打造一个能力与超人一模一样的原创超级英雄。本作中将会有数量庞大的各种服装供玩家选择，这些服装都是 DC Comics 的著名漫画家 Jim Lee 和他的团队亲自设计，他们还为本作绘制了超过 1500 张设定图，并且为本作制作了大都会和哥谭市的首张官方地图。



▲ Jim Lee 和他的团队为本作绘制的设定图。



■每个超级英雄的能力都由三个基本类型构成。





真·三国无双5 帝国	SCEJ		动作
PS3	真·三国无双5 Empires		日版
	预定2009年5月28日	1人	4800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

从《真·三国无双3》开始，"《帝国》系列"就成为了《无双》大家庭中的固定成员。在大家纷纷期待《真·三国无双5 猛将传》之时，没想到这回又是《帝国》先行。不过从目前的情况来看，游戏值得玩的理由还是不少的，下面就让我们来进行一下预览。

文 纱迦 美编 心の永恒

精美的政策卡片

从《真·三国无双4 帝国》开始，卡片逐渐成为游戏政略部分的核心。玩家要执行某项政策时，除了要消耗相应的行动力和金钱等资源之外，还必须有这个政策的卡片才行。而政策卡片的入手方法是由武将提出来，如果你执行的话这张卡片就会保留下来。这样以后再想执行同样的政策就可以直接选择了。而每个武将能够提出来的政策也是不同的，这也是游戏的收集要素之一。

而本作在继承这一设定的基础上，还大幅强化了卡片的美观度。每张卡片均可以放大观看，而卡片的图案更是精美无比。如果你是一名系列的铁杆支持者，你一定会觉得这些图案很眼熟——没错，这就是当初随5代的限定版一起发卖的画集里的图案。看到这些美美的卡片，你是不是有收集齐的冲动呢？本作武将和卡片将结合得更紧，充分展现了个性。

新角色



《真·三国无双5》中去掉了南蛮王孟获这名角色，令人深感惋惜。孟获算不上人气角色，但孟获的存在标志着系列的一大势力：南蛮，这个势力有着独特地貌和奇异兵种，再加上火烧藤甲兵、七擒孟获这些知名事件，以及魅力十足的战象，使得大家都对其充满好感。现在孟获回归之后，想必这些东西也统统都会回归，着实令人期待。



孟获

南蛮王这回不玩布袋皮影戏了，改使一根大石柱，不过看上去貌似还是有可能和已知武将的动作模组重复。真要是这样的话就比较无趣了。另外目前还没有他的夫人祝融的消息。



游戏流程

《帝国》的基本玩法就是由玩家选择一名武将作为君主，然后通过内政外交来扩充自国实力，并伺机进攻他国扩大领土，游戏的最终目的就是天下统一。和普通的动作游戏不同，《帝国》还加入了策略游戏的成分，玩家要下达指令来提高实力。游戏采用回合制，每回合都有一定的行动力，执行指令会消耗行动力，前几作中行动力均是根据领土大小来决定的。

指令下达完毕之后，就可以进入军事部分，这时就可以选择攻打哪些地方，开始战斗后的玩法就和普通的《无双》没有区别了。不过在战前执行一些指令的话，会令战斗更加轻松，而敌人的实力则是根据领土的大小和兵力来决定的。游戏就是通过这个方法来巧妙地将策略和动作结合在一起的。





▲周瑜成了本作的代言人，其形象随处可见。

◀操作君主是之前的传统玩法。

集大成的战斗系统



本作名为《真 · 三国无双5 帝国》，表明了本作的动作系统将照搬5代。不过游戏会在战斗中添加很多元素，首当其冲的自然是系列经典的据点制胜论。玩家一味猛冲的话在高难度下只会死得惨不忍睹，一定要按部就班地逐步推进，这样才是正确的选择。

另外玩家可以在战斗中执行一些特殊政策，例如动员他国百姓造反从而降低其兵力，事先与敌将约定在战场中叛变，对敌人的要塞预先使用火计等等，这些都会令战斗的难度大幅下降。你还可以直接携带回复道具，或是经验值增加的装备。

5代就有的奇袭系统，在本作中会进一步得到强化。奇袭的发动条件变得更加容易，令敌人能力下降、陷入混乱的时间也会增加。除了5代那样的从天而降攻击，本作还会增加新的奇袭方式，让我们拭目以待吧！

新增特殊技

5代中用5种特殊技将全部武将一网打尽，这个设定着实让玩家感到透心凉。本作则一举将特殊技增至十种，追加了大量新技！此外每名武将最多可以同时带4种特殊技，令游戏的玩法大幅增加！



▲集结也是之前就有的设定，按方向键即可发动。

特殊技是用金钱和财宝换来的，而金钱和财宝是在战争和任务中取得的，想必这便是游戏的重点要素了。

部分新增特殊技

炎刃	沿地面突袭的火焰刀
炎波	把身边的敌人统统烧死
强夺	打死敌人可以获得金钱，金钱的作用是？
金刚	一定时间内受到攻击无硬直
集中	一定时间内攻击力大幅上升
挑发	敌防御力下降，且不能防御
冰刃	冻住前方的敌人，令其行动不能
冰岚	把身边的敌人全部冻住

自创武将系统





本作再次召回了人气很高的自创武将系统。因为机能的提升，这回的自创武将是有史以来最细致的。首先玩家可以选择的服装更多了，共有头、胸、腕、腰、足五个部件可以设定，而且每个部分的部件均可自由调整颜色。可选择的部件中，除了传统的中国风味，还有日本盔甲、西洋盛装，看起来是相当丰富。

这回人物的脸部可以细致设定，包括脸型、眼睛、鼻子都可以自由调整。还可以追加装饰品，如胡子、眼镜、眼罩等等。除此之外，发型、发色、皮肤颜色，这些都可以调整。人物身材也在可调节之列，游戏内置了一些标准身材，亦可以由玩家来自行调节高矮胖瘦。

最后，我们可以为自创角色设定动作模组、特殊技和所持卡片。动作模组可以直接照搬无双武将的。



三国立志传

以前的《帝国》里尽管所有武将包括自创武将均可选择，但是玩家只能扮演君主的角色，而在本作中则加入了以武将身分来统一天下的模式。玩家作为武将时有多种选择，首先你可以任意选择你想加入的势力，当然人家也有可能拒绝你的要求。如果你不想成为任何人的手下，也可以选择在无人区举旗成为一方诸侯。

当玩家还是无主浪人时，游戏也准备了丰富的任务让你挑战。这个时候的玩法和修罗模式有点接近，在完全随机的地图上进行战斗，此外也有和其他武将的信赖度什么的，信赖度高的话还能义结金兰。

而成为某个君主的手下之后，就要服从组织安排去南征北战。随着你的战功累积，你的地位也会得到提升，之后你就能给君主提出自己的意见，从而影响统一进程。

至于有没有结婚、造反这些令人兴奋的系统，目前尚不得知，也许还要等到《真 · 三国无双6 帝国》吧。



▲假想模式里曹丕和曹操居然分了家。



◀这就是作为个人仕官时的系统界面了。

PS3上的声光盛宴，极限的视听享受，最高的技术挑战

全15个奖杯需要的游戏时间：15小时

文 尼亚 美编 木仙

音乐方块 超新星	Q Entertainmnet	益智
PS3 LUMINES SUPERNOVA		中国香港版
2008年12月18日发售	1～2人	110港元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

《音乐方块》是典型的落下消除型方块解谜游戏，但因其拥有独特的规则和完美的声光效果而受到玩家的广泛喜爱。最新作登陆PSN，以高清的画面示人，虽然游戏的基础核心内容从第一代开始就没有变过，但是重新制作的音乐、面版、皮肤等框架要素让这款休闲游戏再次生机勃勃。

游戏规则

- 游戏中只有两种颜色的小方块；
- 版面由10×15的方格组成，占一个方格的小方块四个一组组成正方形从版面顶端正中落下，落下途中可以顺时针或逆时针旋转；
- 正方形内的每个小方块均为单独的个体，落地后会根据最简单的“重力”现象从正方形中脱离落下堆起。
- 落到版面底后，相同颜色的四个小方块组成正方形后变色突显出来（后文中将此种排列方法的方块称为“可消形”）；
- 一条竖直扫描线从游戏一开始便自左向右匀速移动，当扫描线完整扫描可消形后方块消去；
- 和其他方块游戏一样，方块堆到顶端游戏结束。



1



操作类型A，方向键左右移动，下落下，△□顺时针旋转，○×逆时针旋转。

2



顺时针旋转方块示意图。



逆时针旋转方块示意图。

3



方向键左右移动方块。

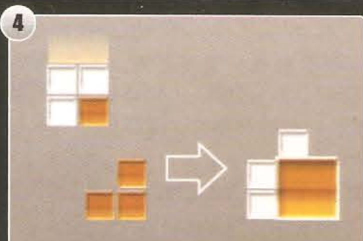


按住方向键左右快速左右移动方块。



按方向键下加速方块下落速度。

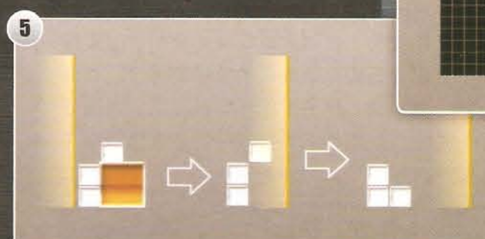
4



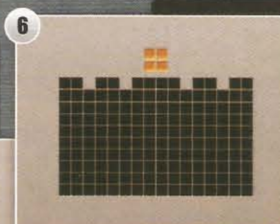
小方块会按重力落到底，同色的四个小方块组成方形可消形。

黄色扫描线扫过可消形消去方块，其他方块按重力落到底。

5



6



当方块堆到顶端后，游戏结束。

记分规则

游戏的记分规则与PSP版《音乐方块2》的新版规则相同，鼓励连续消去多块方块。

基础得分

扫描线每扫描一次记一次分，我们将扫描线从左到右扫描一次为一个“周期”，一个周期内每消去一个可消形得40分，扫描线顶端方块内统计本周起内消去的个数，所以一个周期内的基础得分为40分乘以消去的方块数。

额外得分

除了基础得分外，只要在一个周期内消去的个数大于等于4，那么就会有额外得分——BONUS。额外得分为基础得分的4倍，也就是说每周期消3个得分120，消4个就能获得640分。这是巨大的差距。

特殊连携得分

在连续的周期内都达到额外得分要求，会在额外得分之上有更高的加成，第一周期只算BONUS额外加分，第二周期如果仍旧消去4块以上则得分成为双倍——Double，第三周期仍旧消去4块以上则得分三倍——Triple，第四周期仍旧消去4块以上则得分四倍Quadruple，再以后的周期连续保持消去4块以上可以保持4倍得分的连携分数，一旦一个周期内没有达成消去4块，那么连携初始化。以每周期只消去4块举个例子，第一次得分640，第二次为640的二倍1280，第三次为1920，第四次为2560，在之后一直保持4块连携，每周期均获得2560分。

特殊记分

单色奖励：版面内消到只剩下单一颜色的方块，获得1000分奖励。

全消奖励：将版面内的所有方块都消去，让版面空白如刚开始游戏，获得10000分奖励。



特殊技巧

一、重叠计算

最基础的可消形为四个小方块一组的正方形，游戏中免不了出现可消形重叠的现象，如下图：



中间的一块小方块同时应用在两个可消形中，扫描消除后记录的消去数为 2。



中间两块小方块同时应用在两个可消形中，扫描消除后记录的消去数为 2。

这种小方块重复应用的现象非常广泛，形成大块可消形是增加消去数量的最有力手段。经过一些简单的计算，更直观一些的解释便是：将可消形堆得越整齐、正方形面积越大、一次扫描后得到的消去数越多。

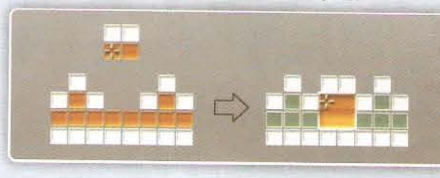


将可消形重叠起来形成大方形，重叠计算后，此形状的消除记数为 9。

二、特殊方块

双色中任意一色的小方块上有一定几率带有特殊的标志，如下图，我们称之为特殊方块（Special Block）。

将特殊方块堆在可消形内，与之相连的同色方块都会变色并突显出来，形成特殊的“可消形”，如下图，当扫描线扫过后，会全部消去。因为相连的同色方块被消去，上下层的另外一种颜色的方块会落下，就好像被抽掉肉饼的三明治，两片面包贴在一起，形成新的可消形。所以在特殊方块落下后，可以让之后落下的方块内的所有与特殊方块同色的方块都连接在一起，达到足够规模后将特殊方块置于一个可消形中，消去后剩下的惟一一种颜色的方块将形成可观的可消形数量。



特殊方块的出现几率不是很高，对于初上手的玩家是非常好的机会，因为技术不娴熟的时候很容易将方块成堆地垒起而没有及时消去，使用特殊方块可以有效地减少残留在版面内的不容易对付的方块杂堆。

三、连携

连携的得分效果是巨大的，在达到四倍积分的前提下，每次能够获得 16 倍的加成。在以获得分数为首要目标的模式中，要想取得好的成绩，如何每周期内都消去 4 块以上的可消形，并不间断地达成连携，是玩家首先要考虑的问题。如何应付每一种方块成了最基础的问题。让每一次方块落下都不会成为之后的负担，让每一个小方块都完美利用是堆砌方块游戏的最基础要求。

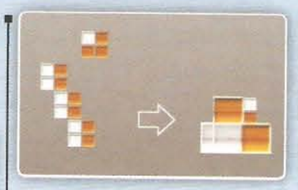
各种方块的堆法

寻找共同点

四个一组的方块落下后，每个小方块都会单独下落到底，方块一共有以下六种排列方式。

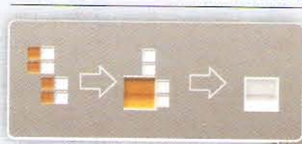


这 6 种方块中除第六种，其余的 5 种都拥有垂直方向排列的同色的小方块，将垂直排列的同色方块与其他同色竖排的方块邻接堆放，便可形成可消形。

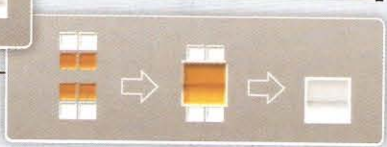


因为一共只有两种颜色，所以“2 和 3”、“4 和 5”可以看作是相同的，处理方法也相同，2、3、6 号是比较难对付的方块，以下将分别介绍各种情况下的处理方法。

1 号平分方块的对策

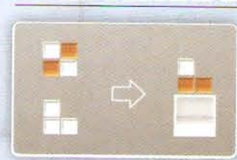


平分方块的基本处理方法，竖直排列的同色方块寻找其他竖直同色方块。



平分方块的处理方法——三明治法。中间的黄色在本周期消去后，白色会自动组成可消形并在下一周期消去。

6 号交错方块的对策

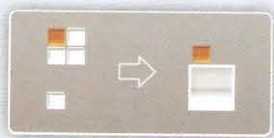


交错方块的解决方法。寻找一个以存的 L 形，补充缺口组成可消形。

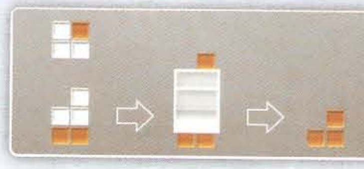


交错的方块是最难对付的，千万不要让版面上出现大片梅花形方块，因为它无论如何也只能从两个顶角慢慢消开。正确对待连续下落的交错方块的方法如上图。

2、3 号 L 形方块的对策

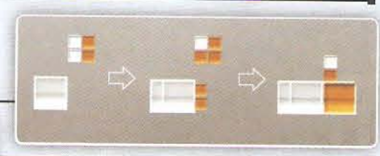


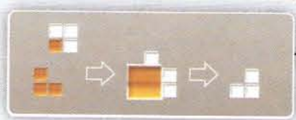
寻找一个和 L 形同色的方块，落下后形成可消形。



寻找已存的 L 形，落下后形成 2 个可消形。

无单独小方块时，用竖直排列的同色方块紧邻已存的竖直同色方块落下形成可消形。



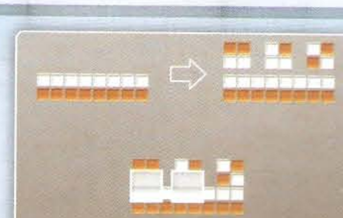


方块内 L 之外的单色小方块搭配已存的 L 形得到可消形。

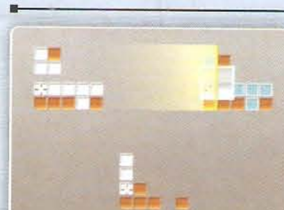
混合技巧



一种简单的连携提示。



特殊情况的快速应对方法，将表层白色消去，黄色将在下一个周期内形成可消形。



特殊方块的半消除方法。当扫描线刚好经过特殊方块之后马上将特殊方块堆进可消形，有效消去杂乱的其他方块后，价值极高的特殊方块仍旧停留在版面内可供再次使用。



将两种颜色的方块简单有效的快速分离堆放，如右图拥有竖直排列的两种颜色方块，将同色方块分别落在两边，得到很棒的可消形。

模式介绍

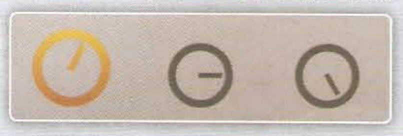
挑战模式 CHALLENGE MODE

挑战模式分为基础篇(Basic)、高级篇(Advance)以及和游戏本体一起推出的附加下载包 WINTER HOLIDAY。



时间挑战模式 TIME ATTACK MODE

时间挑战模式是高级玩家的最终挑战目标，当一直保持连携已经成为轻松的任务时，如何在最短时间内消去最多的可消形成为了高级玩家的首要挑战目标。



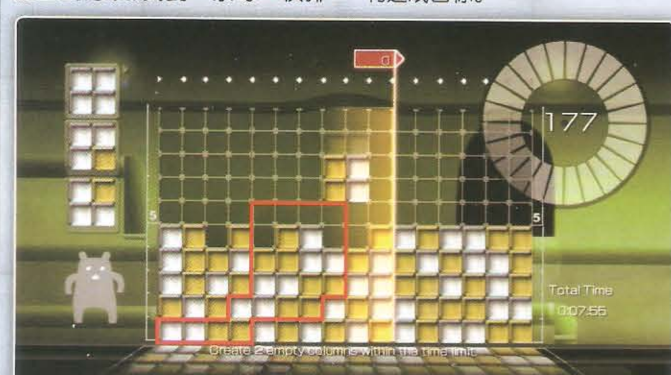
挖掘模式 DIG DUG MODE

挖掘模式其实并非全新的规则，在任务模式中早就有了这个模式。游戏开始时系统会在半个版面内随机摆满小方块，要求玩家在规定时间内消出两个格子的空档，就是有两个以上的格子露出底边。挖掘模式一共有 20 关，每关的限定时间都是 180 秒，时间内达成目标进入下一关，时间恢复到 180 秒。



▶如图消出两个空格，扫描线到最右端后过关。

因为只有 2×2 才能组成可消形，所以在不借用随机出现的特殊方块的前提下，为了在最短时间内达成目标，就要在每一关刚开始时仔细观察已经堆砌在底边上的方块，找到一条每一横排都有 2 个小方块并列排列的通路。如下图，标红的部分是最棒的通路，一路向下消去即可达成目标。磨刀不费砍柴工，仔细思考不留下混杂在一起的两色方块才能顺利达成目标。



皮肤编辑模式 SKIN EDIT MODE

选择喜欢的皮肤按自定义顺序排列起来进行游戏。



任务模式 MISSION MODE

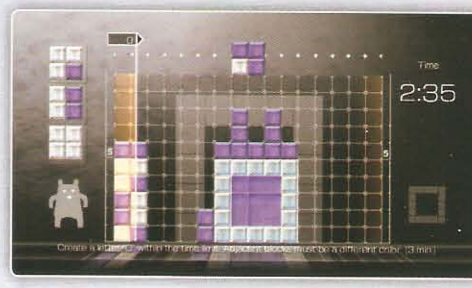
任务模式中需要玩家达成不同的目标，分为三个难度 50 关，大致有以下几种：

1. 在规定时间内消去指定数量的方块。
2. 使用给出的几个按顺序落下的方块消除掉版面内的所有方块。
3. 同挖掘模式的挖空目标。
4. 摆出一定数量的同色竖条（十个同色小方块垂直组成），不能有其他方块与竖条两侧相邻。最多要求是 3 条。
5. 将方块摆满版面的所有空间，避免出现可消形，堆满版面即可。

解谜模式 PUZZLE MODE

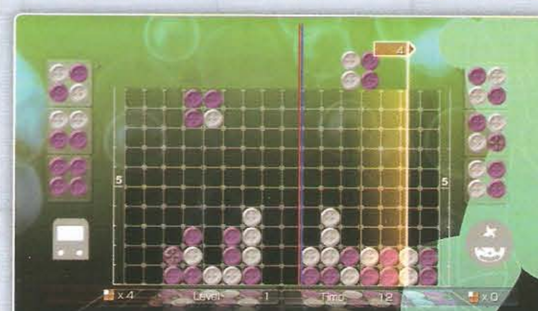
解谜模式中需要玩家用任意一种颜色在版面内拼出关卡要求的图形，组成这个图形的色块不能与同色色块相连（因为相连后，图形的样式就变了）。另外需要注意的是如以下图片内的图形，中间的 3×3 的实心方形中心不能和拼成图案的方块有相同的颜色，所以就需要在封顶前将实心方块填充（变为可消形），在扫描线扫过之前完成图形。

如何让支撑整个图案两侧伸展看的部分是玩家需要注意的技巧，避免支撑部分出现可消形从而打乱了解谜步骤前功尽弃。



对战模式 2P BATTLE MODE

本作中去除了与 CPU 对战的模式，只留下和 2P 对战的模式。对战模式开始时，版面被竖线左右平均分为两个部分，1P 玩家在左，2P 在右，只能在自己的一半内堆砌方块，消除方块时只有在自己区域内的才算分。在一个周期内比较两方消去的可消形的数量，竖线会向少的一方移动一格。尽量多地消去方块来扩大自己的地盘、压榨对手的地盘。最先堆到顶端的一方失败。



◀1P 在左，2P 在右，各方头像下的"方块×数量"为该周期内消去的可消形的个数。

信息集结
特正集结
劲作集结
攻略集结

进阶技巧讨论

游戏的挑战模式以分数为记录手段，高达 16 倍的加分鼓励连携，这是考验玩家耐力和技巧的模式，因为没有关卡数限制，只是在关卡上添加序号，扫描线速度加快、方块自然下落速度加快等限制，对于高水平的玩家，一次游戏的时间接近无限，是体现《音乐方块》休闲和声光效果的休闲模式。扒开其华丽的外壳，核心部分作为一个解谜游戏，《音乐方块》也有接近无限的研究内容，60 秒时间挑战模式是全球玩家最热衷挑战的游戏模式。因为可以将时间挑战模式的回放(REPLAY)录像保存在记忆体中相互传播、分享、研究，也便于随时录制普通视频上传 youtube 等全球性视频网站，因此挑战极限，在 60 秒时间内消去最多的方块成为了所有热爱《音乐方块》的玩家的最终追求。目前就笔者已知的最高成绩是——220 块 /60 秒。对，你没看错。获得铜奖杯的要求是 50 块 /60 秒，也就是说他可以在 13.64 秒内完成，银杯的 180 秒——三分钟消除 210 块，他可以在 1 分钟内完成！当然这只是为了激励大家而给出的最高分数，咱们还是脚踏实地，看看如何能通过短时间的训练将成绩达到中等水平——100 块 /60 秒。

首先我们分析一下 60 秒挑战的参数。这个模式中扫描线的速度是一定的——4 秒钟一个周期，也就是说一共有 12 个周期，从扫描线起始部分到中间掉落方块的位置只有 2 秒时间，所以第一个周期内基本很难消去太多方块，于是剩下 11 个周期，要达成 100 块需要每一个周期消去 9 块以上。

下落速度：

以最快速操作让方块最大数量地落下是达成目标的第一个条件，达成快速下落有以下几点首要注意点：

1. 旋转，从一开始养成顺逆时针自如旋转方块的良好习惯，选择正确的旋转方向的话，一个方块最多只需要旋转两下便可下落。

2. 在下落途中旋转方块，这就要眼疾手快了。

3. 尽量在中间部分堆放方块。方向键单按一下移动一格，按住会快速移动，一般情况超过 4 格就要以按住的动作来操作了。这里耗费的时间相当多，所以尽量让方块都从中间堆起，以尽量少地平移方块为第二准则。

4. 交错的方块或者其他不好处理的方块可以按住方向键到左侧版边直接落下，也就是丢弃掉它，以免它对整个局势造成不利影响。

战略：

1. 即使你落得再快，没有合理地将每一个方块放入可消形中，那都是无效功。正确应对所有方块，不要搭出梅花形，不要单排白色、单排黄色交替，让白色挨着白色，黄色挨着黄色！

2. 每个周期开始的时候首先要盯准在表层的颜色，比如说：

底层方块的表面都是白色，那么以白色为目标堆放，尽最大努力在一个周期内将表层的所有白色消去露出底下的黄色方块，之后第二周期以黄色为目标。在一些情况下，扫描线到来之前，中间的白色方块已经全部放入可消形并且被黄色掩盖之后，可以提前动用下一周期要消去的黄色方块。

3. 尽量将同色的可消形重叠在一起堆成更加巨大的方形，越大，你的计数就越高。

4. 当你能游刃有余地利用所有方块不让它们浪费或者成为绊脚石的前提下，尽量少用特殊方块，它们会消去一些以后周期会用在可消形中的小方块，每一个方块都是需要下落时间的。把特殊方块安排在合理的地方。

5. 尽量时常看一眼左侧列出的下三个方块的颜色和形状，针对种类预先布置战略。

其实没有快速提高成绩的方法，惟一的途径是多加练习。当然，最有帮助的就是看看水平较好的玩家录制的视频，仔细琢磨一下他们的战略战术，对每一种方块的应对方法以及全局部署都是我们要仔细研究的地方。

奖杯列表

图标	等级	项目
	铜	Basic 3
	详细情报	Challenge Mode “Basic”获得3个皮肤。
	铜	Basic 10
	详细情报	Challenge Mode “Basic”获得10个皮肤。
	铜	Advance 10
	详细情报	Challenge Mode “Advance”获得10个皮肤。
	铜	Time Attack 50
	详细情报	Time Attack Mode 60sec.消去50块方块。
	铜	Mission Beginner
	详细情报	Mission Mode Easy简单难度全部过关。
	铜	Puzzle Beginner
	详细情报	Puzzle Mode Easy简单难度全部过关。
	银	Time Attack 210
	详细情报	Time Attack Mode 180sec.消去210块方块。
	银	Dig Down Master
	详细情报	Dig Down Mode全关卡过关。
	银	Mission Master
	详细情报	Mission Mode Hard困难难度全部过关。
	银	Puzzle Master
	详细情报	Puzzle Mode Hard困难难度全部过关。
	金	Skin Master
	详细情报	全皮肤获得。

全隐藏皮肤获得指南

1. 挑战模式(CHALLENGE MODE)初级(BASIC)和高级(ADVANCE)分别对应 20 个皮肤。

2. WINTER HOLIDAY 免费下载包对应 19 个皮肤，但这些皮肤不算在游戏奖杯的“全皮肤获得”的条件中。

3. 时间挑战模式，可以开启新的玩家形象：

条件	开启内容
60秒消50块	狗
180秒消150块	鼠
300秒消250块	心
600秒消500块	熊猫

4. 解谜模式(PUZZLE MODE)三个等级完成后共获得 4 个皮肤。

5. 和任务模式(MISSION MODE)三个等级完成后共获得 4 个皮肤。



※光盘中附带 60 秒消除 144 块的 Replay 文件，欲查看更多视频，可以登录 www.youtube.com 网站搜索关键字“lumines”即可。

《街霸IV》的奖杯共有48个，经验值共计1065点。虽然国外奖杯饭将其奖杯难度定为最高的A级，但这只是针对那些想要取得白金奖杯的玩家来说的，因为其中几个与“测试模式”关联的奖杯非常麻烦，属于就算知道方法、看了攻略也不一定能拿到的奖杯。不过，对于有一定格斗游戏基础的“奖杯饭”，本作还是很值得推荐的，因为其中有70%的奖杯是花一点时间或是通过少许努力就能取得的，更何况这可是大名鼎鼎的“《街霸》系列”多年来惟一的正统续作，素质非常高，格斗游戏玩家又怎能错过？这里就介绍一下快速取得这七成奖杯的方法，至于是否能将《街霸IV》的白金奖杯收入囊中，那就要看个人修为了。

文 胜负师　美编 心の永恒

是不是格斗高手不要紧 七成奖杯唾手可得



奖杯数	48	铜	35	银	10	金	2	白金	1	奖杯难度	A

街头霸王IV	Capcom	格斗
STEET FIGHTER IV		日版
预定2009年2月12日	1～2人	7990日元
对应专用格斗摇杆		推荐玩家年龄：12岁以上

PS3

修行开始之前

无敌之拳 Unbeatable Fist（白金）
条件：获得除此之外的全部奖杯

无论你是否有《街霸》的基础，都希望你能先看一下后面《街霸IV》的攻略，本作的新系统比较多，很有必要了解一下各种特殊操作以及系统名词的含义，以及各模式的特点，这样能够比较快地进入状态，对于拿奖杯也很有帮助。另外，因为《街霸IV》有不少与网络对战相关的奖杯，而且这些奖杯的取得难度都不大，因此请积极进行网战。

简单级奖杯

易 Special Move Master（铜杯）
获得条件：使用100次必杀技。

易 EX-cellent Master（铜杯）
获得条件：使用100次EX必杀技。

易 Super Combo Master（铜杯）
获得条件：使用100次超必杀技。

易 Ultra Combo Master（铜杯）
获得条件：使用100次奥义。

易 Focus Master（铜杯）
获得条件：使用100次拯救攻击。

易 Crowd Pleasing Master（铜杯）
取得条件：使用10次挑衅动作。
奖杯说明：以上这些奖杯除了挑衅在战斗中不常用到，需要刻意使用，其他都可以在游戏过程中自然而然地取得。各种动作只计算使用次数，不论是否命中，所以在练习模式里调满气槽，不停使用也能取得。

易 Simply Perfect（铜杯）
取得条件：无伤胜利达到10局。
奖杯说明：同样是自然而然取得的奖杯，想刻意取得，可以在对战中让2P不动，故意挨打。

易 Arcade Rat（铜杯）
取得条件：任意角色完成普通或以上难度的街机模式。

易 Challenger（铜杯）
取得条件：完成挑战模式中的任意一个挑战。

易 All Dolled Up（铜杯）
取得条件：首次设置自己的称号和头像。
奖杯说明：按R1键后随便设置一下称号和头像即可。

易 Lobbyist（铜杯）
取得条件：建立10次对战大厅。
奖杯说明：在网络对战模式选择CREATE MATCH，反复进入退出即可，不必非要等人进来对战。

易 Taking On All Comers（铜杯）
取得条件：接受10场对战邀请并完成比赛。
奖杯说明：开启“街机等待”接受10次挑战即可。

易 Medal Collector（铜杯）
取得条件：获得100个奖章。

易 Medal Hunter（铜杯）
取得条件：获得500个奖章。

易 Way of the Fist（铜杯）
取得条件：在网络对战获得5场胜利（模式不限）。

易 The Journey Begins（铜杯）
取得条件：在网络对战中获得10场胜利（模式不限）。

易 10 Years Too Early（铜杯）
取得条件：在网络对战中获得50场胜利（模式不限）。

易 First Victory（铜杯）
取得条件：在排位赛中获得首场胜利。

易 The Road to Battle（铜杯）
取得条件：进行100场网络对战（模式不限）。
奖杯说明：以上这7个奖杯，都可以用网络对战100场的方式来取得，条件是胜率在50%以上，五成胜率并不算高，如果实在赢不了，请参看后面的“串通法”。十几场比赛就能获得100个左右的奖章，100场比赛500个奖章自然而然就得到了，大概要花两个下午的时间。

普通级奖杯

普 The World Warrior（铜杯）
取得条件：开启全部角色。
奖杯说明：参看攻略中全隐藏角色出现方法，因为下一个奖杯的需要，打街机模式时都要选择普通以上难度。

普 Storied Reputation（银杯）
取得条件：所有角色完成普通或以上难度的街机模式。
奖杯说明：比较费时的奖杯，选1局制可以节省不少时间，但六七个小时的时间还是要的。一定要记住所有角色都要在普通难度以上通关！只是一般玩家不可能每个角色都精通，可能会在打最终BOSS时遇到麻烦。这里推荐一种打法，就是缩着不主动进攻，BOSS放飞行道具时就跳过去用简单连技来打，或静等BOSS使用必杀技“百裂

脚"，这招硬直比较大，只要防住这一招，再用一些简单的连续技（比如蹲MK接必杀技）反击就能确定命中。只要防御稳健，慢慢磨死BOSS应该不成问题。

普 **Save Your Quarters** 银杯

取得条件：不接关完成普通或以上难度的街机模式。

普 **World Champion** 银杯

取得条件：完成最高难度的街机模式。

普 **Legendary Champion** 银杯

取得条件：在最高难度的街机模式中打败刚拳。

奖杯说明：以上三个银杯可以一次取得，方法是在使用豪鬼通关后，选最高难度、1局制，用桑吉尔夫不停用旋风掌打败对手，记得要1局无伤胜利，三次用超杀或奥义干掉对手。面对旋风掌，CPU对手就像着了魔一样，基本不会防御，把刚拳打Perfect也不在话下。

普 **Color Guard** 铜杯

取得条件：开启所有的颜色。

普 **No Sweat** 铜杯

取得条件：开启所有的挑衅动作。

普 **Rapid Fighter** 铜杯

取得条件：完成所有普通级别的时间挑战。

普 **Tough Cookie** 铜杯

取得条件：完成所有普通级别的生存挑战。

奖杯说明：角色颜色、挑衅动作的开启与时间挑战和生存挑战是关联的，打完这两个挑战中的40个关卡，这4个奖杯就都拿到了。推荐方法还是用桑吉尔夫的旋风掌一路拍过去，方法简单而机械，就是有些费时。对手是嘉米时可能会遇到麻烦，她的低位必杀技可以克制旋风掌，对付嘉米可在防御后用指令投对其造成较大伤害，在她跳过来时就用旋风掌将其击落。另外，有些关卡不能使用必杀技，此时就用桑吉尔夫的大判定普通技与对手周旋，有气槽时再以超杀或奥义轰杀之。

普 **Ultra Combo Champion** 铜杯

取得条件：用奥义终结对手50次。

普 **Super Combo Champion** 铜杯

取得条件：用超必杀技终结对手50次。

奖杯说明：如果你先玩网战或打全隐藏人物，那么50次奥义终结对手应该随游戏进程就能取得，只是超杀终结的机会没有奥义那么多，在时间挑战和生存挑战中顺便完成会比较理想，因为有不少关卡一出来超杀槽就是满的。

普 **Speed King** 铜杯

取得条件：完成所有困难级别的时间挑战。

普 **Last Man Standing** 铜杯

取得条件：完成所有困难级别的生存挑战。

奖杯说明：HARD的时间和生存挑战都只有5关，同样用桑吉尔夫的旋风掌战术就能解决。如果想节省时间，生存挑战打够最低标准人数就可以了，时间挑战中有几个金牌有一定难度，如果不执着于白金奖杯，那达到最低标准后自杀就可以了。

普 **Hard Fought Battles** 铜杯

取得条件：进行200场网络对战（模式不限）。

普 **Proof of Battle** 铜杯

取得条件：进行500场网络对战（模式不限）。

普 **10 Years Too Late** 金杯

取得条件：在网络对战中获得100场胜利。

普 **Medal Master** 铜杯

取得条件：获得1000个奖章。

奖杯说明：以上4个奖杯的取得方法比较简单，就是不停进行网络对战，只是因为比较费时，所以才归入普通类。因为搜对手会浪费不少时间，所以尽量多选择3局制的"玩家赛"，可与对手连续切磋。对战得分、胜率都很浮云，不必在意。就算胜率只有20%，到500场时也能把网战一百场的金杯拿了。

普 **Sunny Daze** 铜杯

取得条件：累计用超杀或奥义终结对手365次。

奖杯说明：一般网络对战500场之内一定可以凑够365次"阳光普照"，如果之前还打了时间挑战和生存挑战，那两三百场应该就够了。

普 **Medals Get!** 铜杯

取得条件：获得所有种类的奖章。

奖杯说明：取得所有种类的奖章比取得1000个奖章反而要难，其中"无伤胜利"和"时间结束判定胜利"这两种奖章在对战时很少会取得。这里推荐一种"串通法"，就是邀请同玩《街霸IV》的好友对战，并事先商量好，相互放水，便能取得自己所需要的奖章了。

普 **The Line Starts Here** 铜杯

取得条件：在排位赛中获得3连胜。

普 **I Got Next!** 银杯

取得条件：在排位赛中获得5连胜。

普 **Playing To Win!** 铜杯

取得条件：在排位赛中获得10连胜。

奖杯说明：排位赛十连胜看似得靠真本事，但其实也有捷径可走。一种方法是玩家选择网战时的强势角色，如桑吉尔夫、沙盖特，专找头像是小树苗的新手玩家来打排位赛，我用这个方法轻松打出过排位赛20多连胜。取得10连胜奖杯之后打不打排位赛都没所谓了。如果实在赢不了，那就要找一个好友用"串通法"来取得。具体方法是一个玩家开条件比较怪的对战房间，比如设定1局制、每局30秒、语言选OTHER，另一个玩家以这些条件来搜，因为设置这种条件的房间非常少，所以很容易把两人搜到一起，之后一人就放水。比赛结束后就再开奇怪条件的房间，重复以上步骤，相互放水放出10连胜即可取得这三个奖杯。想快点打到500场比赛也可以用"串通法"，在玩家赛中调1局来打，只是过程比较无聊。

困难级奖杯

难 **Technical Fighter** 铜杯

取得条件：完成所有角色普通级别的测试挑战。

奖杯说明：首先必须开启全部角色，再完成所有人的普通级测试挑战。这125个关卡中已经有几个地方是有可能让玩家卡住的，比如对目押连技的原理不了解，没有掌握SA如何取消，一些比较难出的特殊招式等等，都会给初学者造成麻烦。而且只用手柄的话，蓄力系角色的出招也会很不便利。不过，这已经是困难级奖杯中最简单，也是惟一通过若干努力就可以取得的奖杯了。

难 **Title Master** 银杯

取得条件：获得全部的称号。

难 **Icon Master** 铜杯

取得条件：获得所有的头像。

奖杯说明：称号和头像数量众多，在取得上面这些奖杯的过程中就能得到相当一部分。其中比较难取得的有两种：一是与网络对战中各种奖章数量相关的奖杯，超杀胜利、无伤胜利、时间结束胜利、踏血打倒对手等情况在正常对战中很少出现，各需要30次才能拿齐相应的称号与头像，因此最好还是用之前说的串通法来取得；二是与"测试挑战"相关的，下面会有说明。

难 **Challenge Expert** 铜杯

取得条件：完成挑战模式所有的挑战。

难 **The Gold Standard** 金杯

取得条件：挑战模式所有的挑战均获得金牌。

难 **No Challenge Too Hard** 铜杯

取得条件：完成所有角色困难级别的测试挑战。

奖杯说明：以上5个奖杯都会卡在这个最具分量的铜杯上，因为每过一个测试挑战就可以取得与角色相关的称号与头像，过不了就拿不全。其实测试挑战中的大部分连续技都还不算太恶心，但麻烦的是这125条高难连续技里只要有一两条超出了你手上功夫的承受范围，那所有关联奖杯以及白金奖杯就都泡汤了。如果测试模式里那些又难又不实用的连技对您来说太苛刻了，那么果断放弃对奖杯的追求，多享受一下格斗游戏的本源——"对战"的乐趣可能是更好的选择。（HARD难度连续技的研究请参看近期推出的《游戏机实用技术》）



只要有心，大家都是奖杯王子！

奖杯攻略

本作还未发售前就已经被笔者我牢牢锁定，除了本来就喜欢“《波斯王子》系列”的原因之外，当然还有奖杯的缘故。本篇文章主要谈论的是奖杯拿法，属于研究性的文章，至于该作的素质，这里就不过多地进行谈论了，毕竟每个人都有不同的看法。作为一款单机游戏，自然也就没有了必须联机才能拿全奖杯的困扰，这对于奖杯迷来说可能算是一件好事。本作奖杯难度不高，大部分奖杯都只需要施展一些小技巧就能轻松揽入怀中。如果你也有这款游戏，那不妨重新打开 PS3 随王子一起展开奖杯之旅吧！

文 SunX　美编 心の永恒

奖杯数	51	铜	39	银	8	金	3	白金	1	奖杯难度	C



波斯王子	Ubisoft	动作
PS3 Prince of Persia		美版
2008年12月2日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

冒险准备

玩家们手中的游戏版本大部分都是美版或港版，其实无论什么版本都对应奖杯系统，所以不需要抱有疑虑，放心购买即可。

游戏中彼此有关系的关键奖杯有两个，分别是在12小时之内通关以及找全所有1001个光之种子。仔细想想

一代宗师 Master 白金
条件：获得所有奖杯。

就不难发现，这两个奖杯在时间上相互抵触，如果你在正常流程中花费大把的时间找全所有种子之后，那就极有可能拿不到在12小时之内完成游戏的奖杯，所以最好的解决办法就是，在拿到通关所需的540个光之种子后另外新建一个存档，这个存档就是以后专门用来寻找种子用的。本作可以建立10个游戏存档，我们大可利用这个条件来多多存档，比如在每个BOSS战之前都存一个档，为以后的奖杯之旅建立好捷径。

操作简介	
左摇杆	控制角色行动
右摇杆	控制角色视点
L1／L2	与 Elika 对话
R1	抓墙
R2	下落
□	攻击
△	指路魔法
○	使用／抓牢铁环
×	跳跃
×＋△	空中接力跳
SELECT	地图菜单
START	暂停

战斗时			
R1	防御	△	协力攻击
R2	挡格	○	投技
□	普通攻击	×	回避／踩跳

奖杯攻略始动

简单级

本作中的绝大多数奖杯都可归到简单级中，这些奖杯主要由剧情奖杯和技巧奖杯组成，只需要多多留意一下获得条件和方法就能轻松获得。

易 Into the Storm 铜杯
取得条件：进入峡谷。
奖杯说明：剧情奖杯，游戏初期即可获得。

易 Saved! 铜杯
取得条件：唤醒Elika的救援能力。
奖杯说明：Elika 第一次救王子时即可获得。

易 Wallrunner 铜杯
取得条件：通过峡谷的战斗。
奖杯说明：剧情奖杯，通过峡谷的热身后获得。

易 Compass 铜杯
取得条件：让 Elika 使用一次引路光球魔法。
奖杯说明：很简单的奖杯，游戏初期即可获得。

易 Heal the Land 银杯
取得条件：恢复第一个地区的光明。
奖杯说明：净化第一块被黑暗污染的土地。

易 Saviour of the City of Light 金杯
取得条件：恢复所有地区的光明。
奖杯说明：净化所有被黑暗污染的土地。

易 Now whos the Hunter? 铜杯
取得条件：在巢穴中杀死猎人。
奖杯说明：剧情奖杯，杀死猎人后自动获得。

易 Death of a Warrior King 铜杯
取得条件：在堡垒中杀死狂战士。
奖杯说明：剧情奖杯，杀死石头人狂战士后自动获得。

易 Death of a Concubine 铜杯
取得条件：在宫殿中杀死妖妇。
奖杯说明：剧情奖杯，杀死妖妇后自动获得。

易 Traitors End 铜杯
取得条件：在观测站中杀死神官。
奖杯说明：剧情奖杯，杀死神官后自动获得。

易 From Darkness... Light! 银杯
取得条件：囚禁黑暗之神。
奖杯说明：剧情奖杯，再次囚禁黑暗之神后获得。

易 Explorer 铜杯
取得条件：探索每个区域的每个角落。
奖杯说明：把每个关卡都转个遍就能获得该奖杯。

易 Block Master 铜杯
取得条件：成功防御 50 次。
奖杯说明：过程非常简单，只需一直按住 R2 进行防御，重复 50 次即可获得奖杯。

易 Deflect Master 铜杯
取得条件：成功化解 20 次攻击。
奖杯说明：化解敌人的攻击需要良好的反应，在敌人攻击到王子的瞬间按 R2 就能成功瓦解 1 次敌人攻击，重复 20 次即可获得奖杯。

信息集结　特征集结　动作集结　攻略集结

易 Improviser
铜杯

取得条件：利用环境中的物体击败1名敌人。
奖杯说明：环境中的物体，一般就是指石柱这样的东西，在与某些BOSS战斗时能看到场景中的石头，尽量把BOSS往石柱上打就能获得这个奖杯。

易 Up against it
铜杯

取得条件：赢得一次墙壁迷你游戏。
奖杯说明：具体操作为先后退引诱敌人靠近墙壁，然后快速闪到敌人后方，将敌人击到墙壁上，接着继续攻击即可开启奖杯。如果1次不成功就多试几次。

易 Ruined Citadel Runner
铜杯

取得条件：在5分钟内从Sun Temple跑到Windmills。
奖杯说明：规则很简单的奖杯，首先开启地图瞬移到Sun Temple的净化点，然后一路跑到Windmills的净化点，只要在跋涉过程没有失足就能轻松获得该奖杯。

易 Vale Runner
铜杯

取得条件：在6分钟内从Construction Yards跑到Heaven's Stair。
奖杯说明：开启地图瞬移到Construction Yards的净化点，然后一路跑到Heaven's Stair的净化点。

易 Royal Palace Runner
银杯

取得条件：在4分钟内从Royal Gardens跑到Coronation Halls。
奖杯说明：开启地图瞬移到Royal Gardens的净化点，然后一路跑到Coronation Halls的净化点。

易 City of Light Runner
银杯

取得条件：在7分钟内从Tower of Ahriman跑到City of Light。
奖杯说明：开启地图瞬移到Tower of Ahriman的净化点，然后一路跑到City of Light的净化点。

易 Warrior Special
铜杯

取得条件：在与Warrior战斗时成功回避攻击20次。





奖杯说明：回避是指按×键来进行躲避，在与石头巨人BOSS战斗时保持好距离，然后看清巨人的攻击意图后进行回避。

易 Hunter Special
铜杯

取得条件：在与Hunter的一次战斗中成功化解攻击累计达到5次。
奖杯说明：在剪刀手BOSS攻击到王子的瞬间按R2就能成功化解1次攻击，连续重复5次即可获得该奖杯。

易 Alchemist Special
铜杯

取得条件：不用特殊技打败Alchemist。
奖杯说明：在与神官BOSS战斗时不要用×，用普通攻击技打赢BOSS就能获得奖杯。

易 Concubine Special
银杯

取得条件：不用投技巧打败Concubine。
奖杯说明：在与妖妇BOSS战斗时不要用○，用其他的攻击技打赢BOSS就能获得奖杯。

易 Light Seeds Finder
铜杯

取得条件：收集100个光之种子。
奖杯说明：收集光之种子的奖杯一共有10个，光之种子的具体位置因篇幅所限就不做详细攻略了，每一小关的种子数量在菜单内可以查询，有个别种子的位置比较隐蔽，在寻找时请多多转变视角，站在场景内上下左右前前后后都仔细观察一遍。还有一些种子需要利用到后期的技能来触发机关后获得，所以必须获得相关技能后再来慢慢寻找。第1001个种子是在游戏最后的剧情中获得，所以不必担心。总之各位要相信自己的实力，笔者也只不过花费了小半天时间就顺利收集齐了所有的种子，不是很难。

易 Light Seeds Collector
铜杯

取得条件：收集200个光之种子。

易 Light Seeds Provider
铜杯

取得条件：收集300个光之种子。

易 Light Seeds Locator
铜杯

取得条件：收集400个光之种子。

易 Light Seeds Harvester
铜杯

取得条件：收集500个光之种子。

易 Light Seeds Hoarder
铜杯

取得条件：收集600个光之种子。

易 Light Seeds Gatherer
铜杯

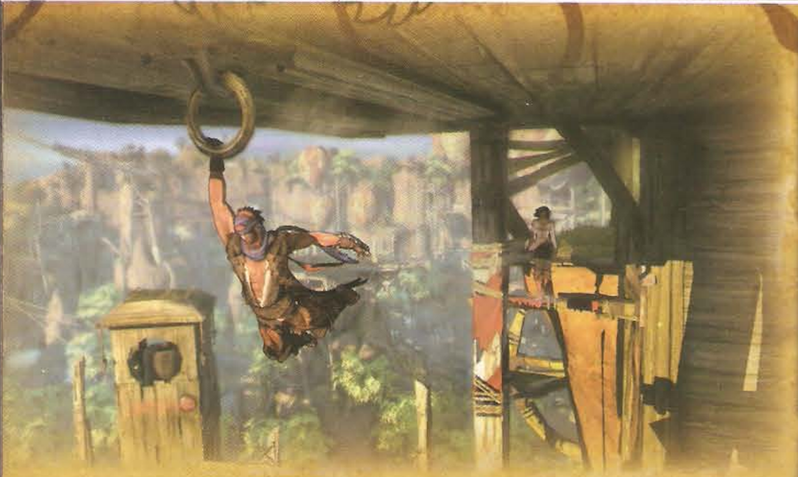
取得条件：收集700个光之种子。

易 Light Seeds Accumulator
铜杯

取得条件：收集800个光之种子。

易 Light Seeds Protector
铜杯

取得条件：收集900个光之种子。



易 Speed Kill 铜杯

取得条件：在敌人未出生前将其干掉，累计 10 次。
奖杯说明：地图中经常能看到一条黑柱，那就是敌人的出生点，在敌人未出现时上前一刀将其斩断，重复 10 次即可开启奖杯。

易 Throw Master 铜杯

取得条件：把敌人踢下悬崖，累计 10 次。
奖杯说明：把敌人逼至悬崖边就能一击将其击落悬崖，重复 10 次即可开启奖杯。

易 Assassin View 铜杯

取得条件：找到刺客的视点。
奖杯说明：所谓视点就是前往关卡中的某个位置，刺客的视点在关卡 Martyrs Tower 中，具体请参照图中位置。



易 Titanic view 铜杯



取得条件：找到泰坦尼克号的视点。
奖杯说明：泰坦尼克号的视点在关卡 Machinery Ground 中，具体请参照图中位置。

易 In Harmony 铜杯

取得条件：累计进行 500 次空中接力跳。
奖杯说明：不必刻意去进行空中接力跳，在游戏过程中自然能获得。

易 Precious Time 铜杯

取得条件：花 1 分钟时间进行冥想。
奖杯说明：在游戏最后的光之树房间内，王子抱着 Elika 静止 1 分钟就能获得该奖杯。



易 Wheres that Temple? 铜杯

取得条件：和 Elika 说话。
奖杯说明：在游戏中和 Elika 说话就能获得该奖杯。

易 Good Company 铜杯

取得条件：和 Elika 进行对话来了解历史和遗迹。
奖杯说明：在游戏中一直和 Elika 说话，直到获得该奖杯。

易 Climbing to New Heights! 铜杯

取得条件：找到世界最高点。
奖杯说明：顺着剧情发展便能自动找到世界最高点，位置在与神官 BOSS 进行最后一次战斗的场景中。

易 Getting to Know You 铜杯

取得条件：和 Elika 进行对话来了解她。
奖杯说明：在游戏中不停地和 Elika 说话就能获得该奖杯。

易 Sinking to New Depths! 铜杯

取得条件：找到世界最低点。
奖杯说明：前往最初的露天神殿处，面对神殿后往左边的角落里探索就能找到世界最低点。

易 Speed Demon 铜杯

取得条件：在 12 小时内完成游戏。
奖杯说明：想在 12 小时内通关并不难，但是这个奖杯和收集 1001 个种子的奖杯在时间上有冲突，如何解决这个问题在上文综述已经进行了说明。

易 To be continued... 金杯

取得条件：顺利完成游戏。
奖杯说明：游戏通关后自动获得。

普通级

勉强把以下3个奖杯列为普通级，除了收集种子需要多费点神外，其他两个奖杯都几乎没有难度可言。

普 Light Seeds Master 银杯

取得条件：收集 1001 个光之种子。

普 Be gentle with her 金杯

取得条件：通关前被 Elika 救援少于 100 次。
奖杯说明：顾名思义就是不能失足超过 100 次，想在 1 周目获得这个奖杯，就要尽可能的多记录，一旦失误过多就读档重新来过。

普 Sword Master 铜杯

取得条件：一次连击打出 14 连击。
奖杯说明：这个奖杯的拿取过程非常具有观赏性，由于游戏中没有具体的出招表，所以这里就直接公布下具体操作。14 连击的前 11 击是固定的：□□□△□△ × △□△○，最后 3 连有三种方案：× □○、× △□和 × □△，推荐接 × △□。战斗时最好选择宽敞的地点，并且不要太靠墙壁或者悬崖来施展 14 连击。敌人方面最好选择满血的普通杂兵下刀，不要选体型最瘦的杂兵，那种杂兵喜欢爆气，无法直接砍中。

困难级

本作惟一算得上变态级的奖杯，笔者曾为这个奖杯花费了大量的游戏时间，现在终于有了一个明确的答案。

难 Combo Specialist 铜杯

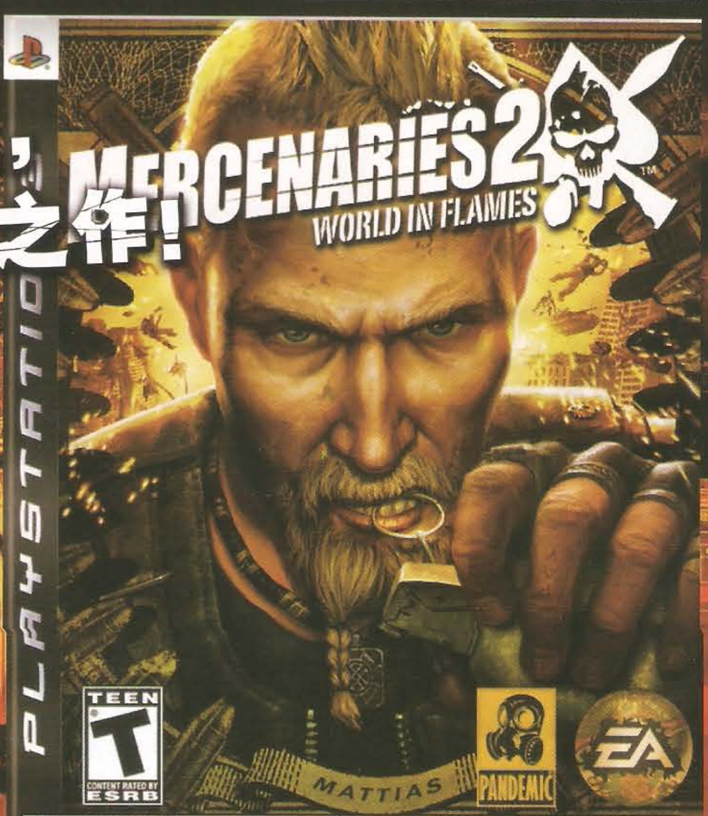
取得条件：打出游戏中的所有连续技。
奖杯说明：本作最难最繁琐的奖杯，没有之一。这个奖杯要求玩家使出游戏中的所有连续技，但是玩家无法得知已经用过的连续技，所以拿这个奖杯的最好方法就是重新开始新游戏，在关卡 King's Gate 通往 The Sun Temple 的途中能遇到一个可无限刷出的呆头杂兵，我们就要利用这个家伙来使出所有的连续技（当然你也可以选择某个 BOSS 来拿这个奖杯）。地点和目标明确后，来看注意点：1. 必须完整打出一套连续技才算成功使出。2. 当杂兵 HP 不多时，可以采用 QTE 失败的方式让杂兵回血。3. 失手将杂兵打到墙上或是踢下悬崖，当前连续技即算失败。4. 失手将杂兵打死后不用着急，可以先传送到 Temple，然后再传送回 King's Gate，这样杂兵又能重生。下表中列举了全 63 套连续技，各位加油吧！只要拿到这个奖杯，白金奖杯就唾手可得了。

连续技

□□	□□□	□□□□	□△	□□△	□□□△	□○	□□○	□□□○	□ ×	□□ ×
△△□	△□△□	△△△	△□△△	△○	△△○	△△○○	△□○	△□△○	○○	□□□ ×
△ ×	△△ ×	△□ ×	△□△ ×	○□	○△△□	○△□□	○△□△□	○△△△	○△□△△	△□□
○△○	○△△○	○△□○	○△□△○	○ ×	○△ ×	○△△ ×	○△□ ×	○△□△ ×	× □□□	
× △□□	× △□△□	× △△△	× △□△△	× ○	× △○	× △△○	× △□○	× △□△○	× ○ × □	
× ○ × △□	× ○ × △△	× ○ × ○	× ○ × △○	○ × □	○ × △□	○ × △△	○ × ○	○ × △○	× △△□	

追加奖杯 本作的追加任务包（DLC）Epilogue 目前已经推出，价格为 10 美元。该任务包包含新场景、新服装、新技能以及 10 个奖杯（7 铜 3 银）。此追加任务包并不影响白金奖杯的取得，感兴趣的玩家可以去尝试一下。

真实战争炮火纷飞，释放无限破坏欲望，军事迷们不可不玩之作！



雇佣兵2 战火纷飞	EA	动作射击
PS3	Mercenaries 2：World in Flames	美版
	2008年8月31日 1～2人	59.99美元
	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上

奖杯攻略

不知道各位有没有玩过PS2版的初代《雇佣兵》，当时那款游戏凭借着浓厚的战争氛围，超高的自由度以及丰富写实的现代军事装备等要素，牢牢地吸引了很多军事游戏玩家，以至于初代《雇佣兵》获得了一个比较响亮的绰号——"世界大战版《GTA》"。今天要介绍的《雇佣兵2 战火纷飞》的风格与初代类似，玩家依旧要扮演嗜钱如命的雇佣兵游走于各个军事冲突地区，与各个武装派别展开合伙或是进行斗争。经过大幅度强化的画面效果和战斗系统则是本作的最大亮点，除了可以驾驶所有武装载具以及呼叫空袭进行打击外，玩家甚至还能使用最致命的核弹来移平整个战区。怎么样，够爽吧！最重要的是本作的奖杯难度不是很高，只需要花几天时间就能拿到白金奖杯，具体的拿法技巧请继续往下看。

文 SunX　美编 心の永恒

奖杯数 40　铜 24　银 11　金 4　白金 1　奖杯难度 B

战火纷飞 World in Flames　白金
条件：获得所有奖杯。



佣兵天下

各个版本的《雇佣兵2 战火纷飞》都对应奖杯系统，玩家不用为游戏版本是否对应奖杯系统而担忧，顺带提一下目前市场上最多是港版。本作的奖杯大致分两块，也就是单机部分和联机部分。单机部分的奖杯只需通关一遍便可全部收入囊中，其中最关键的一个奖杯就是活捉所有HVT的金杯，如果这个奖杯不能顺利拿到，恐怕就得重新玩一遍了，所以为了节约时间请务必在游戏结束时获得这个奖杯，具体打法请看下文。本作联机部分的奖杯倒不是很难获得，只是需要两个人来同时完成，也就是说需要另一个玩家来帮忙。

操作简介	
左摇杆	控制角色、载具
右摇杆	控制准心
L1	蹲下进行瞄准／刹车（驾驶载具时）
L2	投掷手雷
R1	射击
R2	切换武器
□	换弹匣／倒车（驾驶载具时）
△	捡取武器装备／搭乘或退出载具
○	肉搏／确定
×	跳跃／取消／油门（驾驶载具时）
方向键↑／↓	显示资金以及燃料／选择载具、支援品
方向键←／→	视角切换（驾驶载具时）／武器切换
SELECT	PDA／任务管理
START	暂停

奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯没有任何难度，主要由剧情奖杯和简单的挑战项目组成。主角的选择并不影响奖杯的获得，可根据个人喜好随意选择一名雇佣兵来进行游戏。

易 The Rage 铜杯

取得条件：完成"救援Carmona"的任务。

奖杯说明：剧情奖杯，也是游戏内的第一个任务，在别墅中救出Carmona将军后获得该奖杯。

易 Hello,Hooray 铜杯

取得条件：获得PMC。

奖杯说明：剧情奖杯，在抢占别墅的战斗后获得。

易 Schools Out 铜杯

取得条件：完成游戏教程。

奖杯说明：在雇佣兵总部接受训练任务，并且成功完成训练任务即可获得奖杯。

易 Wild One 铜杯

取得条件：Ewan加盟PMC。

奖杯说明：Ewan是剧情角色，在剧情中自动获得。作为飞行员的他在游戏中是一个重要的辅助角色，有好几个奖杯都与他有关。

易 Oil and Gasoline 铜杯

取得条件：Eva加盟PMC。

奖杯说明：Eva也是剧情角色，地图上标有扳手标志的地点就是她的藏身之处，帮她完成测试喷射赛车的任务后自动加盟PMC。野外赛车任务有点难度，要领是不要开太快，车速过快容易翻车，转弯时一定要适当地减速。路上的敌人和障碍物一定要算准提前量后让车辆跃起来进行躲避，按R1就能让汽车进行跳跃。

易 The Analog Kid 铜杯

取得条件：Misha加盟。

奖杯说明：在基地内与Eva对话后可以得知Misha的位置，过去找到这位轰炸机驾驶员并帮他完成指定的任务后便会加盟PMC。

易 Ride the Dragon 铜杯

取得条件： 在别墅内劫持一辆坦克。

奖杯说明： 在游戏初期抢占Solano别墅的战斗中，进入别墅后会遇到敌军的坦克，通过触发QTE的方式来成功劫持坦克，便能获得该奖杯。



易 Eat the Heat 铜杯

取得条件： 刹车和油门同时踩。

奖杯说明： 非常简单的奖杯，驾驶汽车时油门与刹车一起踩，便可获得该奖杯。

易 Shoot to Thrill 铜杯

取得条件： 完成25次爆头。

奖杯说明： 想不拿都难的奖杯，非常轻松。

易 Armageddon It 铜杯

取得条件： 摧毁25栋建筑。

奖杯说明： 用空袭或者C4炸弹炸毁25栋高楼即可获得奖杯，不必刻意去完成。

易 Hail and Kill 铜杯

取得条件： 赤手空拳摧毁50件物体。

奖杯说明： 游戏中的物体包括了各种杂物，箱子、花花草草、凳子桌子等都算是物品，在雇佣兵总部的后花园内有不少这种物品，可以大肆破坏。

易 Holy Smoke 铜杯

取得条件： 用手雷摧毁50件物体。

奖杯说明： 不必刻意去完成，随着游戏进行自然能轻松获得该奖杯。

易 Little Savage 铜杯

取得条件： 用RPG摧毁50件物体。

奖杯说明： 用火箭筒来进行破坏，同样不必刻意去完成。

易 Gone Shootin 铜杯

取得条件： 完成一个Fiona的挑战。

奖杯说明： Fiona的挑战在雇佣兵总部内可以接到，随便完成一个武器挑战任务即可获得该奖杯。

易 Heavy Metal Thunder 铜杯

取得条件： 完成10次劫持行动。

奖杯说明： 最简单的方法就是去劫持敌军的坦克，靠近敌军坦克后会出现QTE，成功输入后即算成功劫持，累计进行10次相同的劫持即可获得奖杯。

易 Tattooed Millionaire 铜杯

取得条件： 资金达到100万美元并登陆EA服务器。

奖杯说明： 想获得100万美元是非常简单的，因为游戏中的货币单位是以"K"（1000）来计算的。记得拥有了100万后要登陆一下EA的服务器。

易 Highway to Hell 铜杯

取得条件： 完成3次公路赛车竞赛。

奖杯说明： 在雇佣兵总部接下公路赛车的比赛，完成全部LV3的比赛后获得该奖杯。

易 No Compromise，No Regrets 银杯

取得条件： 为加拉加斯而战。

奖杯说明： 属于剧情奖杯，随故事发展而自动获得。

普通级

普通级的奖杯就主要由联机奖杯和技巧挑战项目组成，不过总体而言依旧不是很困难。

普 Runnin with the Devil 银杯

取得条件： 确认目标Blanco。

奖杯说明： 属于剧情奖杯，在任务中活捉或是杀死Blanco都能获得该奖杯。但是！Blanco也是HVT，所以请一定要活捉。由于抓捕他时身处钻井平台，附近有防空炮以及装备了RPG的敌人，所以要记得先把Blanco拷起来扛到安全的地点，然后去清理掉阻碍前来接HVT的直升机防空火力和火箭兵，最后再把Blanco押进飞机运走。

普 You Better Run 银杯

取得条件： 确认目标Carmona。

奖杯说明： 同样属于剧情奖杯，在任务中活捉或是杀死Carmona将军都能获得该奖杯。我们自然要活捉这个家伙，活捉的技巧是在Carmona准备逃跑时就要第一时间冲上去把他打晕拷起来，然后清理掉附近杂兵后呼叫飞机来运走。如果等这个老狐狸逃回基地的飞机上，那就没有活捉的可能了。

普 Pipeline 银杯

取得条件： 帮助占领单个势力收回所有的前哨基地。

奖杯说明： 在地图上显示有停机坪的就是前哨基地。可前往任意一个势力，并执行该势力抢占前哨基地的任务，每抢到一个新的前哨基地后又能接到下一下占领任务，要注意帮每个势力占领前哨基地的任务数量不是相同的。

普 Be Quick or Be Dead 银杯

取得条件： 狙击50个吉普车驾驶员。

奖杯说明： 首先得在友军商店买到狙击枪的支援物资，然后呼叫运输机投下你刚买到的狙击枪。拥有了狙击枪后可以前往城市大桥附近的高处，在那里狙击马路上开着吉普车的敌军驾驶员，累计50次后即可获得该奖杯。

普 No More Mr. Nice Guy 银杯

取得条件： 大闹委内瑞拉。

奖杯说明： 与所有势力的友好度降到最低，方法很简单，那就是展开无差别攻击，用不了多少时间就能获得这个奖杯。笔者建议在拿这个奖杯前先记录一下，等拿到奖杯后再读取之前的记录，不然重新和所有势力搞好关系是需要花费巨额资金来进行贿赂的。

普 And Justice For All 银杯

取得条件： 确认所有HVT。

奖杯说明： HVT全称为High Value Target，是高价值目标的意思，其性质类似于初代中的扑克牌通缉犯。当





玩家与每个势力结交时，地图上便会出现绿色箭头标志，这些箭头表示了HVT的所在地点。该奖杯的要求只是确认所有HVT，但是为了能同时获得活捉全部HVT的金杯，请一定要手下留情。

普 The Hero and the Madman 金杯

取得条件： 完成游戏。

奖杯说明： 顺利通关后自动获得该奖杯。

普 Partners in Crime 铜杯

取得条件： 进行联机模式。

奖杯说明： 只要进行一次联机就能获得该奖杯。联机可以随机进入1名已连入EA服务器的玩家地图内，或者是直接选择进入好友的地图内。

普 Wheels of Steel 铜杯

取得条件： 在线赛车比赛中获得第一名。

奖杯说明： 需要联机来进行赛车比赛，在雇佣兵基地内可以接到该任务，想办法获得第一名即可获得该奖杯。

普 Damage，Inc. 银杯

取得条件： 联机模式中呼叫 20 次空袭。

奖杯说明： 需要有1名玩家来协助你完成，进入你或好友的地图内累计呼叫20次空袭即可获得奖杯。

普 Nothin But a Good Time 银杯

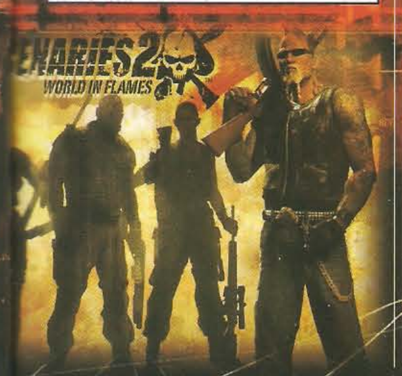
取得条件： 在联机模式中利用重机枪摧毁 200 个物体。

奖杯说明： 这里指的重机枪是指那种固定在载具上的机枪，获得这个奖杯最好的方法是在 P.L.A.V. 势力中的快艇任务，在那个任务中水面会有不计其数的水雷，具体操作就是让好友开快艇，而你就负责射击水雷，反复进行个四五次就能顺利获得该奖杯。

普 Balls to the Wall 金杯

取得条件： 完成拯救挑战。

奖杯说明： 任务前提是重要的 NPC 角色 Ewan 已经加盟 PMC，此时前往雇佣兵总部 2 楼就能找到 Ewan，对话选择"Winching Challenge"就能进行直升机挑战任务。内容很简单，就是利用直升机将工具箱堆到指定的高度，而想要托起工具箱子，边上的集装箱就是最好的材料。放下吊钩将集装箱吸起后，摆到黄色光圈内，计算好高度后把工具箱摆上去就算大功告成了。



普 Stand Up and Shout 铜杯

取得条件： 与 AN 势力的友好度达到最高。

奖杯说明： 游戏中多多接受联合国委托的任务可以提高友好度。类似这种与某势力搞好关系的奖杯，主要依靠做任务或者是去雇佣兵总部的女秘书那通过贿赂来与各个势力搞好关系。做任务时可以开打PDA按△选择查看Factions里的任务内容。



普 Forever Free 铜杯

取得条件： 与 P.L.A.V. 势力的友好度达到最高。

奖杯说明： 多多接受丛林中的解放阵线委托任务。

普 Island of Domination 铜杯

取得条件： 与海盗势力的友好度达到最高。

奖杯说明： 多多接受活跃在附近海岛中的海盗委托的任务。

普 Longing For Fire 铜杯

取得条件： 与 C 国势力的友好度达到最高。

奖杯说明： 多多接受 C 国政府委托的任务。

普 Dirty Deeds 铜杯

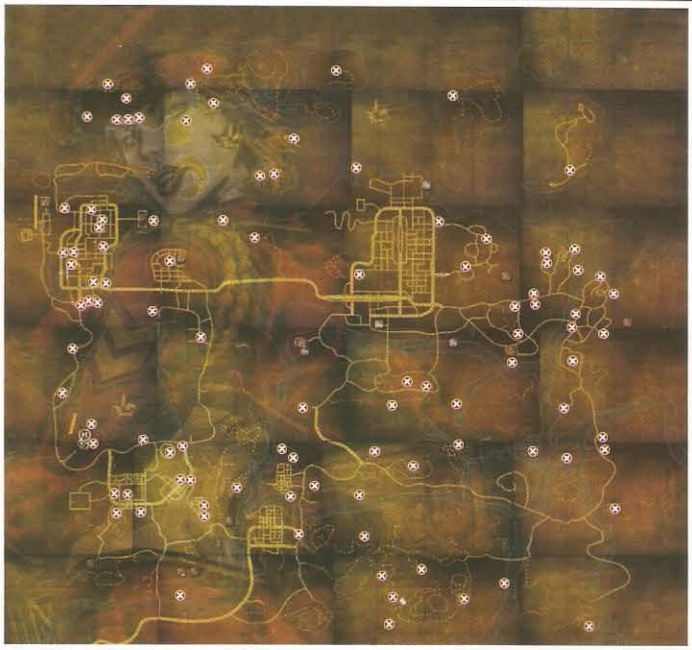
取得条件： 与 UP 势力的友好度达到最高。

奖杯说明： 多多接受保全公司 UP 委托的任务。

普 We will Burn the Sky 银杯

取得条件： 开启所有停机坪。

奖杯说明： 游戏中一共有 22 个停机坪，只要陆续帮各个势力打下前哨基地即可获得新的停机坪，每个势力的停机坪数量各不相同，在游戏进行中可随时打开地图进行查看。



困难级

本作最难的奖杯只有3个，都是对玩家耐力和技术的极度考验。只要能顺利跨过这3座大山，闪亮亮的白金奖杯就属于你啦！

难 Billion Dollar Babies 金杯

取得条件： 资金达到 10 亿美元并登陆 EA 服务器。

奖杯说明： 刷这个奖杯的方法是前往雇佣兵总部，在 2 楼找到飞行员 Ewan，与他对话选择"Winching Challenge"，也就是前文提到的直升机挑战任务。只要你不停地找他进行挑战，奖金的赌注会越来越高，一开始可能只有两三 M，但你只要每成功挑战 1 次，就会发现赌注的最小值会逐步提高，当你连续进行 40 多次后，奖金的赌注差不多就能涨到几十 M。你可以计算一下，10 亿美元为 1000M，那如果每次都能以几十 M 的幅度增长，那达成 1000M 就只是两个小时的事。大致思路知道了，那就来看下方法，LV.3 等级的挑战要求工具箱的堆放高度为 7 米，所以就需要利用到 3 个集装箱，将其中 2 个箱子横着堆，在把最后 1 个箱子竖着堆，最后再把工具箱以正面朝上的方式摆到顶部就正好是 7 米。熟练以后每次只需花费 1 分多钟的时间。

难 Digital Man 银杯

取得条件： 开启所有商店物品。

奖杯说明： 非常消耗时间的奖杯，开启所有商店的物品，包括了所有势力以及雇佣兵总部女工程师商店内的物品。开启普通商店内的物品的方法是帮该商店的所属势力做任务，不光主线任务，就连所有支线任务都得完成才行。雇佣兵总部女工程师商店内的物品开启需要玩家收集地图中的 100 个红色工具箱，幸运的是游戏中收集工具箱存在有良性的 BUG，那就是有时路过已经找到的工具箱附近时画面又会再次提示你找到了新工具箱，并且再次计算入总数中，是不是感觉很神奇呢？不过为了保险起见，还是放上所有工具箱所在位置的地图。

难 Aces High 金杯

取得条件： 活捉所有 HVT。

奖杯说明： 顾名思义就是活捉所有 HVT，只要把 HVT 顺利送上飞机并出现 Captured HVT 的字样，就说明你成功地活捉了 1 名 HVT。但是有时候会不小心把 HVT 打死或者是 HVT 自己莫名其妙地死了，遇到这种情况就只能读档重新来过了。所以在抓捕活动中一定要小心谨慎，一般先要耐心地扫除 HVT 周围的守卫，优先要干掉拿 RPG 的敌兵以及坦克等重火力的单位，一定切忌不能使用诸如空袭等范围杀伤的攻击手段。

五星级非主流FPS！游戏虽雷，但奖杯不雷！

凡是电影改编而成的游戏，基本上就不用抱太大的期望，本作也不例外。但是！《007 大破量子危机》并非如你想像中那样的一无是处，就因为本作采用了红透半边天的《使命召唤 4》的游戏引擎，所以笔者还是义无反顾地购买了这款游戏。抛开游戏素质不谈，本作的奖杯入手条件并不是十分苛刻，个别奖杯的拿法还别具特色。加之《007 大破量子危机》的日版也即将在 2009 年 3 月底发售，所以提前送上这篇奖杯攻略，以方便准备购买这款游戏的玩家。

文 SunX　美编 心の永恒

奖杯数 51 铜 40 银 8 金 2 白金 1 奖杯难度 B



007大破量子危机	Activision	动作射击
PS3 James Bond: Quantum of Solace		美版
2008年11月4日	1~12人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

MY NAME IS BOND, JAMES BOND!

目前市场上最流行的版本是美版和港板，这两个版本都对应奖杯系统。单机部分的奖杯只需通关一遍就能全部获得，但想要通关一遍就获得全部单机奖杯也是需要付出代价的，那就是直接以最高难度“007难度”开始新游戏，如果你玩《使命召唤》比较厉害的话，就完全不需要有顾虑，因为本作的最高难度并没有《使命召唤》的“老兵难度”困难。本作联机部分的奖杯看起来并不难拿，只需要花时间就会有回报，但是比较令人无奈的是国内有PS3版本作的人不多，而如果和老外联机的话，又存在着时差的问题，所以最好的解决办法是晚上进行联机，这样会比较容易搜到主机。笔者期待日版发售后，联机方面的问题能够得到解决。

达成00称号 Achieved 00 Status 白金
条件：获得所有奖杯。

操作简介	
左摇杆	控制角色行动／狙击状态中按下为憋气
右摇杆	控制准心／狙击状态中按下为调节焦距
L1	举枪进入精确瞄准状态
L2	切换武器
R1	射击
R2	投掷手雷
□	换弹匣／捡取
△	跳跃／攀爬
○	趴下／站起
×	靠墙掩护
方向键↑	切换武器单发或连发
方向键↓	安装消音器
方向键←／→	手雷切换
SELECT	菜单
START	暂停



奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯主要由剧情奖杯和技巧挑战奖杯组成，非常简单。

易 A View To Kill 铜杯
取得条件： 完成关卡 White's Estate。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过该关卡后自动获得奖杯。

易 From Russia With Love 铜杯
取得条件： 完成关卡 Siena，Opera House 和 Sink Hole。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过上述关卡后自动获得奖杯。

易 The Living Daylights 铜杯
取得条件： 完成关卡 Shantytown 和 Construction Site。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过上述关卡后自动获得奖杯。

易 On Her Majestys Secret Service 铜杯
取得条件： 完成关卡 Science Center Exterior，Interior 和 Airport。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过上述关卡后自动获得奖杯。

易 Casino Royale 铜杯
取得条件： 完成关卡 Montenegro Train，Casino Royale 和 Casino Poison。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过上述关卡后自动获得奖杯。

易 The Spy Who Loved Me 铜杯
取得条件： 完成关卡 Barge 和 Venice。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过上述关卡后自动获得奖杯。

易 Quantum of Solace 铜杯
取得条件： 完成关卡 Eco Hotel。
奖杯说明： 剧情奖杯，通过该关卡后自动获得奖杯。

易 Licence to Kill 铜杯

取得条件： 1 枪干掉 1 名敌人。
奖杯说明： 最简单的奖杯，游戏开始后不久即可获得该奖杯。

易 Live and Let Die 铜杯

取得条件： 干掉 50 个敌人。
奖杯说明： 非常简单的挑战，在单机模式中累计干掉 50 个敌人即可获得。

易 Diamonds Are Forever 铜杯

取得条件： 解开所有的锁。
奖杯说明： 在单机模式中解开流程中所有的电子锁，解锁是个考验反应的迷你游戏。

易 For Your Eyes Only 铜杯

取得条件： 累计关掉 10 台监控摄像头。
奖杯说明： 注意奖杯要求是关掉摄像头，而不是采用暴力手段去破坏摄像头。一般监控摄像头附近都有一个控制匣，顺着电线就能很轻松地找到控制匣。

易 The Man with the Golden Gun 铜杯

取得条件： 以 1 枪干掉 1 名敌人的方式累计干掉 50 名敌人。
奖杯说明： One Shoot，One Kill 的最好方法就是爆头，战斗时尽量瞄准敌人的头部开火吧！

易 Time to face gravity 铜杯

取得条件： 在关卡 White's Estate 中 1 枪打开地窖的门。
奖杯说明： 其实地窖的门用枪是打不开的，而是需要一枪击落阳台上的敌人，敌人尸体掉下后会砸开地窖的门。

易 We have people everywhere 铜杯

取得条件： 在关卡 Siena 中击毁屋顶的卫星天线。
奖杯说明： 在关卡 Siena 中从地下水道出来后，就要留意附近房顶上的俗称“锅盖”的卫星天线。从下水道出来到钟楼这段路程中一共要打掉 7 个卫星天线才能获得这个奖杯。卫星天线的位置并不隐秘，仔细留意四周即可全部找到。

易 Opera isnt for everyone 铜杯

取得条件： 在关卡 Opera House 中不触发警报到达狙击点。
奖杯说明： 难度不是很大，巡逻的敌人可以用消音手枪来解决，要注意不要让监视摄像头发现敌人的尸体。

易 He's coming fast! 铜杯

取得条件： 在关卡 Sink Hole 中开枪射杀直升机驾驶员。
奖杯说明： 在关卡最后阶段会有敌人直升机出现，要在直升机机枪手死亡前用狙击枪击毙直升机驾驶员，难度不是很大，狙击枪在附近就能找到。

易 I miss the Cold War 铜杯

取得条件： 在关卡 Outside Science Center 中用狙击枪以一枪一个的方式干掉屋顶所有守卫。
奖杯说明： 本关一开始就是狙击任务，记得要干净利落地干掉远处建筑外巡逻的所有守卫，不要有任何闪失。

易 Half-monk, half-hitman 铜杯

取得条件： 在关卡 Inside the Science Center 中击落大厅内所有的灯。
奖杯说明： 本关中能看到密密麻麻的小射灯，而奖杯要求击落的灯并不是指这些，我们的目标是本关最后大堂内高处挂着的灯架，把这些大灯架全部击落才能获得奖杯。

易 ELLIPSIS 铜杯

取得条件： 在关卡 Airport 中以不被发现的状态入侵 3 台服务器。
奖杯说明： 难点在关闭最后 1 台服务器，因为附近有个敌人就站在监控摄像头下方，最佳偷袭时机在摄像头转到其他地方时用消音手枪干掉这个家伙，然后再关闭摄像头。

易 Im the money 铜杯

取得条件： 在关卡 Train 的初期只使用 P99 来进行战斗。
奖杯说明： 任务开始后就只使用手枪 P99 来进行战斗，子弹数量有限，在射击时要尽量精确。等拿到这个奖杯后就可以安心换回其他强力武器来战斗了。

易 Any thug can kill 铜杯

取得条件： 在关卡 Casino Royale 中不触发警报到达桑拿浴室。
奖杯说明： 不光不能触发警报，而且不能攻击任何敌人。行动前要先观察下敌人的行动路线，然后再制定最佳的路线来绕过敌人的耳目，等爬进通风管道后就能获得奖杯。

易 Ive got a little itch 铜杯

取得条件： 在关卡 Barge 中用狙击枪掩护 Vesper，并在 2 分钟之内完成。
奖杯说明： 类似《生化危机 5》中的狙击枪掩护，没有任何难度，背熟敌人出现的时机和路线即可。

易 Allow me 铜杯

取得条件： 在关卡 Venice 中用射钉枪一枪解决 Gettler。
奖杯说明： 在关卡的最后一个环节中，用手中的射钉枪瞄准 Gettler 的脑袋来一枪，就能一击毙命。

易 You just need one shot 铜杯

取得条件： 在关卡 Eco Hotel 中击毙汽车司机。
奖杯说明： 在关卡开始准备进入地下停车场时，会有一辆汽车歪歪扭扭地开出来，此时要用手枪击毙驾驶员，并且还不能被汽车正面撞到，真是非常精彩刺激的一个奖杯。

易 Moonraker 铜杯

取得条件： 收集 30 个手机。
奖杯说明： 收集满 30 个手机就能获得该奖杯。

易 The World is Not Enough 银杯

取得条件： 收集所有手机。
奖杯说明： 属于收集类的奖杯，由于手机的位置并不难找，所以就不一一描述了，记住3个要点即可，1.当你靠近手机时能听到电话铃声。2.每收集到一部手机，系统就会自动进行保存，就算你没过关也没事。3.每个关卡内的手机数量和顺序都能在个人PDA中查看，那些有数字编号的就是手机，通过PDA可以猜测到漏拿的手机大概在关卡的什么位置。

易 Thunderball 银杯

取得条件： 收集所有强力武器。
奖杯说明： 强力武器是指单机过程中所收集到的特殊武器，这些武器一般都藏在绿色匣子内。下面就各个关卡中强力武器的大致位置做一个简单的介绍。1.White's Estate，酒窖区域中左侧房间内。2.Siena，民居内某间卧室内。3.Opera House，狙击环节过后走过独木桥的梯子右下方角落。4.Sink Hole，正面遭遇直升机时最左侧角落内。5.Shantytown，关卡最后的屋子内。6.Science Center Exterior，会有敌人冲出来的房间内。7.Science Center Interior，电梯出来后右侧角落内。8.Airport，狭窄过道边的屋子内。9.Train，爬上车顶后射破第二节车厢的天窗玻璃后跳入，武器就在某个座位后面。10.Barge，船舱区域某个桌子后面。11.Venice，某个空旷的屋子内。12.Eco Hotel，地下停车场第二个区域，在办公室附近。

易 Octopussy 银杯

取得条件： 以“New Recruit”难度通关一遍。
奖杯说明： 以“007”难度通关一遍后，该奖杯自动获得。

易 Tomorrow Never Dies 银杯

取得条件： 以“Field Operative”难度通关一遍。
奖杯说明： 以“007”难度通关一遍后，该奖杯自动获得。

易 You Only Live Twice 银杯

取得条件： 以“Agent”难度通关一遍。
奖杯说明： 以“007”难度通关一遍后，该奖杯自动获得。

易 The name is Bond, James Bond 金杯

取得条件：以“007”难度通关一遍。

奖杯说明：就如先前所说的，以“007”难度通关一遍后就能同时开启4个难度的奖杯。007难度与“《COD》系列”老兵难度相比要简单很多，稳扎稳打就能一点点磨到通关，多利用掩体来进行战斗即可。



普 A licensed troubleshooter 铜杯

取得条件：在Golden Gun模式中用黄金枪累计干掉100人。

奖杯说明：联机奖杯，Golden Gun模式是一个非常刺激的联机模式，这个模式里的所有人都是你的敌人，并且所有人都要去抢一把黄金枪“Golden Gun”，用这把威力堪比榴弹炮的黄金枪干掉1名敌人能加10分，谁的分数最先超过100分谁就是赢家。用黄金枪累计消灭100个人敌人就能获得该奖杯。



普通级

普通级的奖杯全部都要在联机模式下进行，各位玩家可以有选择性地来一一挑战。

普 I know where you keep your gun 铜杯

取得条件：开启和购买所有武器。

奖杯说明：联机奖杯，在联机模式下进入商店购买“Weapons”栏目中的所有武器。购买的资金需通过联机比赛来获得。

普 Quite the body count 铜杯

取得条件：开启和购买所有武器配件。

奖杯说明：联机奖杯，在联机模式下进入商店购买“Attachments”栏目中的所有武器。

普 Ejector seat, youre joking? 铜杯

取得条件：开启和购买所有手雷系武器。

奖杯说明：联机奖杯，在联机模式下进入商店购买“Gadgets”栏目中的所有武器。

普 Goldfinger 铜杯

取得条件：开启和购买所有黄金武器。

奖杯说明：联机奖杯，所谓黄金武器其实是一个隐藏菜单，在“Weapons”页面下按□就能看到所有“Golden Weapons”，花钱把这些黄金武器都买下就能开启奖杯。

普 Hes playing his golden harp 银杯

取得条件：徒手干掉一名拿着黄金枪的敌人。

奖杯说明：联机奖杯，这个奖杯需要在“Golden Gun”模式中完成，而且要注意的是，不是让你拿着黄金枪后徒手干掉敌人，而是徒手干掉一名拿着黄金枪的敌人。机会应该很多，遇到菜鸟拿着黄金枪发呆的时候上去和他肉搏。

普 You've defused hundreds of these 铜杯

取得条件：在Bond Versus模式中拆除一枚炸弹。

奖杯说明：联机奖杯，在Bond Versus模式中成功拆除一枚炸弹就能获得该奖杯，总体难度不是很高。

普 Dr. No 铜杯

取得条件：在Bond Versus模式中扮演Bond并赢得比赛。

奖杯说明：联机奖杯，要记住在Bond Versus模式中一定要是自己扮演Bond，而不是普通角色，具有较大的随机性，多玩几盘就能轮到自己扮演Bond了。

普 I admire your courage 铜杯

取得条件：联机模式下资金累计达到1000元。

奖杯说明：联机模式下资金累计达到1000元，就算你已经花费了资金购买武器装备也没关系，只要你累计赚到过1000元就能获得该奖杯。

普 Life is full of small challenges 银杯

取得条件：联机模式下资金累计达到10000元。

奖杯说明：联机模式下资金累计达到10000元就能获得该奖杯。

普 The best player in the service 铜杯

取得条件：在任意一场联机比赛中成为最佳队员。

奖杯说明：联机奖杯，在任意一场比赛中得分最高即可，在Golden Gun模式中有较大机会成为最佳队员。

普 Yes. Considerably. 铜杯

取得条件：进行100场联机比赛。

奖杯说明：顾名思义，需要累计进行100场联机比赛才能获得该奖杯。

普 Shaken, not stirred 铜杯

取得条件：赢得5场Territory Control模式的胜利。

奖杯说明：联机奖杯，在Territory Control模式中累计赢得5场比赛即可获得奖杯。由于是团体对抗赛，所以比较考验队友们的发挥，如果遇到猪一样的队友就惨了……

普 A measure of comfort 银杯

取得条件：在联机模式中累计干掉1000名敌人。

奖杯说明：联机奖杯，杀人数超过1000人就能获得该奖杯。

普 The nature of evil 铜杯

取得条件：在任意联机模式中利用探头攻击累计干掉10名敌人。

奖杯说明：联机奖杯，探头攻击是本作中攻击方式的一种，以靠墙探头射击的方式累计杀死10名敌人就能获得该奖杯。

普 3030 was a double 铜杯

取得条件：在任意联机模式中利用探头攻击累计干掉100名敌人。

奖杯说明：联机奖杯，以靠墙探头射击的方式累计杀死100名敌人就能获得该奖杯，也是个比较累人的体力活。

普 Die Another Day 铜杯

取得条件：在Bond Evasion模式中扮演Bond成功逃脱一次。

奖杯说明：联机奖杯，要记住在Bond Evasion模式中一定要是自己扮演Bond，然后顺利绕过对手们的追捕到达脱出口就能获得该奖杯。

困难级

真正具有难度的奖杯只有两个，都和钱有关系，只要你能跨过这个槛，那白金奖杯就属于你了。

难 Chemin de Fer 铜杯

取得条件：开启和购买所有武器、武器配件、手雷系武器和黄金武器。

奖杯说明：购买所有物品大概需要花费90000元，只有靠老老实实联机刷钱来购买所有的商品了。

难 For England, James? 金杯

取得条件：联机模式下资金累计达到100000元。

奖杯说明：本作最难获得一个奖杯，难就难在需要赚取100000元，是个非常累人的体力活，没有捷径可以走，就是一个字“刷”！

奖杯攻略

flower



《花》、《非洲》、《海洋假期 堡礁秘辛》曾被戏称为“神机模拟地球”系列的三大概念作品，其玩法的神秘感一直保持到了游戏发售。《非洲》和《海洋假期》在去年先后发售，各界反响不一。最晚登场的《花》虽然只是一款 PSN 下载游戏，但却获得了国内外媒体的一致好评，给出了平均 90 左右的高分！这对于流程只有短短两三个小时的一款下载游戏来说有些不可思议。事实上，由中国游戏制作人陈星汉领衔的这部极具创意的风格化作品早已获奖无数，也是真正意义上的游戏艺术精品。《花》之美用语言和静止的图片难以形容，还是请各位抽出一个宁静的夜晚，用心去体会，那种心旷神怡的感觉是很多大作都不能给予的。

文 胜负师 美编 心の永恒

花	SCE	动作
PS3 FLOWER		日版
2009年2月12日	1人	800日元
PSN下载专用		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	13	铜	11	银	2	金	1	白金	0	奖杯难度	D

绽放之前

因为《花》中有几处峰回路转的地方非常棒，为避免影响各位玩此神作时的心情，所以建议各位玩家先通关一次后，再看本奖杯攻略。首先要说明的是，《花》只能使用六轴功能来操作，玩家需要用六轴控制花瓣飞行，其他所有的按键（包括摇杆和方向键）都是加速。花瓣经过花蕾后可以令其开花，并增加花瓣数量，最后形成一道长龙，非常华丽壮观。和很多下载游戏一样，《花》没有白金杯奖杯，奖杯数量也不多，但好处是奖杯难度很低，《花》的奖杯描述如同诗歌一样很有意境，但光看字面无法理解，有几个奖杯的拿法很有意思，看过本文后，四五个小时就能拿全。

简单级奖杯

易 Discovery 铜杯

获得条件：取得第一朵隐藏花。

易 Beginning 铜杯

获得条件：取得第一关所有的隐藏花。

奖杯说明：如何取得隐藏花请参看下文。

易 Palette 铜杯

获得条件：在第二关给草涂上颜色。

奖杯说明：在第二关出现终点后，先不要急着过关，接触周围打开的三组石头之后，就可以给草上颜色了，再等一小会儿，奖杯就会开启。

易 flOw 铜杯

获得条件：在第三关看到浮游生物的化石。

奖杯说明：第三关第二区域走右边的分支就可以看到。如果你之前玩过《flOw》这款游戏，一定会很有感觉。

易 Wind 铜杯

获得条件：第三关经过风车 7 次。

奖杯说明：第三关出现终点后，先不急着过关，绕着周围的风车转转，就能取得这个奖杯。

易 Illunination 铜杯

获得条件：让水池发光。

奖杯说明：这个奖杯可以在第四关或 STAFF 关卡取得。在带头的花瓣发光时，触碰一下水池即可。

易 Urban 银杯

获得条件：在第 6 关让整个城市恢复色彩。

奖杯说明：让城市中的建筑物恢复色彩的方法是让建筑物周围的花都开花，并且还要注意一些秋千、排气扇之类的物体也需要恢复色彩。在进入巨大钢塔之前，也有几栋灰暗的大楼，把周边的钢架都撞毁就行了，放慢点速度就不会漏。这个奖杯要过关后才会取得。

易 Stars 铜杯

获得条件：STAFF 关卡的所有花朵全开。

奖杯说明：STAFF 关卡就是通关后出现的那个相框，进入后每朵花上面会有制作人员的名字，全部触碰不要有遗漏，过关后等一会儿就能取得这个奖杯。

易 Nature 银杯

获得条件：让 10000 朵花开花。

奖杯说明：这个银杯最快的取得方法就是不停打最后一关，这一关有大量的花。可以在找齐所有隐藏花之后再打，一般三四次之后就能取得这个奖杯了。

易 Healthy Play 铜杯

获得条件：在标题画面等 10 分钟。

奖杯说明：玩累了，休息 10 分钟，果然是“健康游戏”。

易 Memories 铜杯

获得条件：在回放画面等 3 分钟。

奖杯说明：过关后不要急着按 START 键回标题画面，3 分钟后就能取得这个奖杯。

易 Welcome Back 铜杯

获得条件：和上次游戏相隔一周。

奖杯说明：只要退出游戏，把 PS3 的系统时间往后调一个星期以上，再进入游戏，就能自动获得此奖杯。

普通级奖杯

普 Pure 铜杯

获得条件：第 5 关无伤通过。

奖杯说明：会对花瓣造成伤害的物体只存在于第 5 关，不过也没有 GAME OVER。一开始飞慢一点，应该不难避开伤害物，最后一段需要一定的操作技巧，可能需要多试几次。这也是本游戏中惟一略有难度的奖杯。

普 Dream 金杯

获得条件：找到所有的隐藏花。

奖杯说明：每关有 3 朵隐藏花，6 关一共 18 朵，每找到一朵在标题画面的花盆里就会显示一片叶子。取得方法见下表。



第一关第1朵	第一区花全开后出现
第一关第2朵	第二区花全开后出现
第一关第3朵	第三区花全开后在一块石头的后面
第二关第1朵	第一区花全开后出现
第二关第2朵	第二区完成后在入口附近会出现新的花，花全开后出现
第二关第3朵	第三区花全开后在一个角落里，可在高处俯视寻找
第三关第1朵	第一区花全开后出现
第三关第2朵	在第二区的隐藏通道里面，多走两次就能找到
第三关第3朵	进入第三区时往回走一点就能看到
第四关第1朵	在远处的一个草堆后面
第四关第2朵	触碰一下破旧的木车后出现
第四关第3朵	在发光状态触碰最后一片大草地前面的长形水池后出现
第五关第1朵	起点左侧的山上，可在高处慢慢找
第五关第2朵	弄翻第二区的两个下方有白花的铁塔后出现
第五关第3朵	第三区花全开后不急着走，在各角落找找即可
第六关第1朵	进入城市后，在惟一可以进入的高楼内部可以找到
第六关第2朵	在高速公路上走右边分支，在终点处可以找到
第六关第3朵	进入巨大铁塔前的一个排气扇的后面



PLAY BEYOND
PS3造梦者列传

文 Lancer 美编 anubis

黑色的星空中浮现出蓝色的地球，在地球的上方，有一堆色彩斑斓的立体模型，简直就像宇宙孕育出来的一个生物，它时而热情的舞动，时而诡异的脉动。持续变幻的立体模型与静谧的地球背景形成鲜明的对比。地球就像一颗透射出光芒的魔法球，表面上的光点不断增加。巨大的美洲大陆在屏幕中出现，加利福尼亚、纽约、佛罗里达等地无数星光点点，那是象征人类智慧的文明之光，每一个光点都是人类存在的证明。

屏幕外，几个工作人员像上帝一样俯视地球，俯瞰整个人类文明。他们转动着地球，北美洲东部的广袤大陆在他们眼前徐徐展开，屏幕中的光点越发密集——那是一片光的海洋。

与部下的职员们一起看着屏幕中的模拟地球，计算机开发本部长茶谷公之就像穿越了时空，20年前在美国的留学经历从他的记忆深处浮上心头……

造福人类的细胞

1990年初，茶谷公之开始了他在华盛顿特区的一年留学生涯，那时他是索尼开发研究所特派前往美国深造的研究人员。茶谷公之所在的开发研究所是索尼向数字化时代进军的桥头堡，接连成功研发了多款影像与工作站设备。茶谷公之在乔治华盛顿大学进行计算机前沿领域的研究，那时互联网尚处于襁褓之中，但美国各大学之间已经有完善的网络连接条件，茶谷公之经常通过大学间的校际网络，用个人电脑跨州连接到其他大学的超级计算机，用FTP下载资料库中的文件。从下载个人电脑的日语操作系统，到普通软件的版本更新，都比日本国内的网络方便许多，与其他教授的交流探讨可以在瞬间进行，仿佛对方近在眼前。网络的奇妙与便利令茶谷公之大开眼界。20年后，网络已经成为人们日常生活的一部分，但在那时，茶谷公之在只有于美国才能看到的网络世界中惊诧莫明。他知道网络的世界将会以美国为原点向全世界扩展，日本已经在计算机的领域处处落后于人。身为日本计算机领域前沿探索者的茶谷深感汗颜，仔细思忖发现日本在所有计算机技术方面竟无一优势，除了一个与计算机有所交集的领域——游戏机。

1993年11月16日。SCE正式设立当晚，茶谷公之专程前往东京青山拜访久多良木健。他从7点就开始等候，结果一直等到9点多才见到了久多良木健。久多向他演示了已经在日本游戏业界成为传奇的3D恐龙头演示DEMO，久多语速很快，言谈中充满激情。

“你认为应该怎样改变日本的游戏业界？”

“用计算机技术创造前所未见的世界！”



“我们已经在为此而准备，你呢?”

“我在美国感受了网络技术的力量。”

“对日本来说，那是未来的事。我们首先要改变市场。”

久多良木健告诉茶谷公之，他也有一个同样的网络梦想，但首先要做的是建造一个基础。PS是迈向网络世界的第一步，通过PS在半导体技术上建立了基础，接下来才能以网络为中心进行技术的创新。与久多良木健的这番谈话令茶谷茅塞顿开，看到了以游戏机技术为据点，让日本的网络技术赶超美国的希望。会谈的最后，茶谷公之决定跟随久多良木健一起为他们的网络远景而献身。

游戏机网络时代的到来比久多良木健和茶谷公之的预想晚了几年，由于网络环境的限制PS2的网络计划半途而废，网络革命的重担全部落在了PS3的身上。久多良木健知道个人电脑的网络环境已经比家用机领先太多，只有采用突破性的技术才有机会创造新的标准。因此他创造了一枚CELL处理器，它是索尼的“宽带引擎”，每一台PS3都将成为网络时代的细胞。茶谷公之在20年前体验了网络共享的力量，而在新的网络时代里，每一个客户端不仅仅是一个信息节点，更是整个网络世界的动力细胞，就像《黑客帝国》中每一个为虚拟世界提供运算力的人脑。

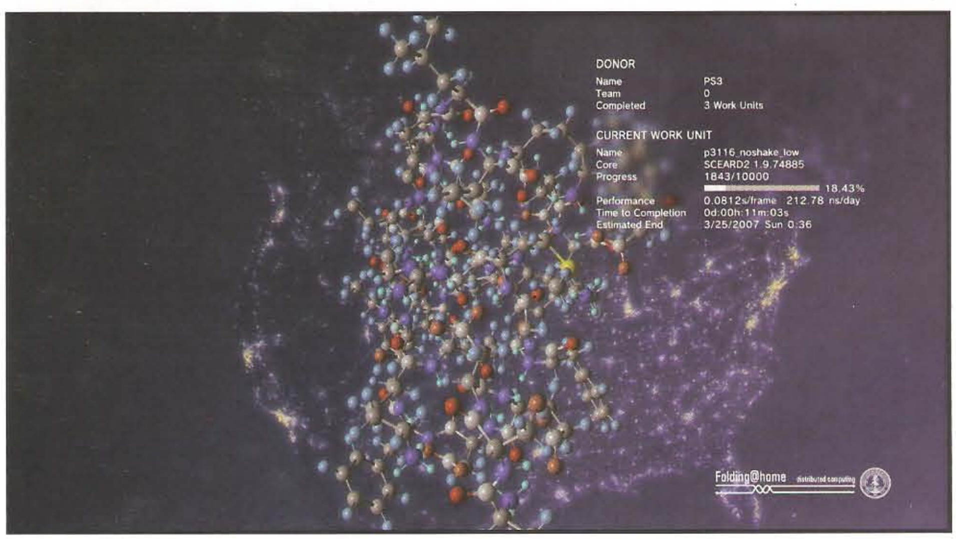
2007年3月，斯坦福大学主导的“Folding@home for PS3”计划开始展开，根据分布式计算的原理，让安装了客户端的PS3用户可以为蛋白质折叠的模拟运算贡献其高速计算能力，将计算结果送回到斯坦福大学研究所，寻找疑难杂症的成因。用网络世界的“细胞”作为人类细胞的研究工具，茶谷公之说，这不仅是为了造福人类，也是为了让人们看到“CELL的计算能力是普通个人电脑的20倍”。也许还有一个原因是为PS3创造好名声。“Folding@home for PS3”在德国莱比锡游戏展公布后获得强烈关注，BBC等主流媒体以“PS3能治疗癌症”等大标题对其进行大力报道，通常在报道中都会通过对计划相关人员的采访强调“PS3性能远超过个人电脑”。经过媒体的大肆渲染，Folding@home计划获得了预想之外的大成功，超过150万的PS3用户成为人类医学研究的贡献者，Folding@home因而获得日本产业设计振兴会的“2008年度最佳设计奖”，并被吉尼斯世界纪录以“世界最大分布式运算网络”收录其中。PS3所贡献的运算量占Folding@home总运算量的四分之三，过去必须耗费数年的模拟运算，因为150万台PS3的加入只需数周即可完成。其他的分布式运算计划也纷纷找到索尼，加州大学伯克利分校的SETI计划也希望获得索尼的援助。该计划是通过分布式运算分析从宇宙接收到的各种信号，以此研究外星文明的存在。也许有那么一天，当你清晨醒来，客厅里静静运转的PS3已经找到了地外文明。茶谷公之说：“我们要在娱乐的同时为地球做出贡献。”

所谓造福人类，或者说对人类公益事业的关注，这些口号并非索尼沽名钓誉之举。作为一款将进入亿万家庭的消费电子产品，只有在环保和公益事业上树立正面形象，才能获得各国政策的支持。SCE社会环境部长井户疏之介的任务就是在确保公司利益的同时，保护当地环境以及用公司的名义参与公益事业。市场部进行PS系产品全球战略部署时，社会环境部同时在研究各国的法律并思考对策，尤其是对环境问题有严格规定的欧洲，对全球的制造商都有严厉限制，社会环境部任何小小的疏忽都有可能导致产品遭到全面禁售的命运。

在PS3计划的进行过程中，井户已经参与了超薄版PS2的开发，PS3项目刚启动，井户就提出了主机尺寸不宜太大的建议。在中期阶段，严格控制能耗和节约资源是井户不断跟进的永恒课题。SCE的技术蓝图通常需要首先通过社会环境部，确保所有零部件对环境无害。之后事业计划才会进入到整个公司的层面，成为正式投入实施的项目。商品规划、设计、资材、生产管理、品质保证、客户服务、法务、销售部门都要恪守环保前提，并从各部门抽调专人作为制品环境保护委员会。出身自索尼音乐（SME）的井户有着不遵守环保原则的产品将无法畅销的危机感，他曾经负责洋乐艺人著作权保护事宜，遵守各国法律与合同是他的使命。SME曾因各国法规的不同吃过无数次亏，这培养了井户对于各国法规细节的高度敏感。2000年4月，SCE获得了环境国际规格ISO14001认证，第二年SCE就设立了社会环境部，由井户担任部长。在外界看来，这可能只是一个可有可无的部门，实际上井户部长对于整个SCE的行动方针到产品的设计与规格变更都有规范性作用。

超薄型PS2就是社会环境部的一个显著成就。井户疏之介率领的组员与设计部门长期合作，在PS2的节能和减少零部件的设计工作中不断推进。PS用了6年才迎来PSone，而PS2发售4年后就迎来了超薄版，体积减少四分之三，重量减轻二分之一，功耗也降低到一半以下。玩家看到的是更小巧可爱的超薄PS2，而井户看到的是一台能大大减少全球用户电力消耗的新产品，它可以为减轻温室效应贡献绵薄之力，体积与重量的降低可以大大减少塑料与金属的消耗。

某个星期日的午后，井户穿着白大褂站在台上，台下是一大群天真无邪的小学生们。井户与手持教鞭的几位索尼同事一起，向小学生们发表环保讲座，用简单易懂的图画传播环保知识。这是SCE每年两次的定期环保宣传活动，他们会进入到日本的小学，这是社会环境部业务的一个环节。井户期待着与孩子们的相会，当他讲述游戏机与环境的关系时，孩子们会兴高采烈地围着他踊跃举手提问。看到这些天真烂漫的孩子们时，井户知道自己正在从事一个伟大的事业。



创新美学

坐在餐馆精致优雅的餐桌旁，铃置雅一总算从刚才的紧张失态中稍微缓过神来。坐在他面前的是三位充满绅士风度的美国人，他们身着藏青色西装，打着红色的领结。在铃置雅一的身边坐着久多良木健和茶谷公之。晚餐吃到一半的时候，久多良木健突然脱下外套披在椅背上，就在他脱下外套的一瞬间，三个美国人也齐刷刷地脱掉了他们的藏青色西服。看到这番奇特的场面，铃置雅一突然想起不久前在办公室里，那几位美国人的一番奇怪对话：

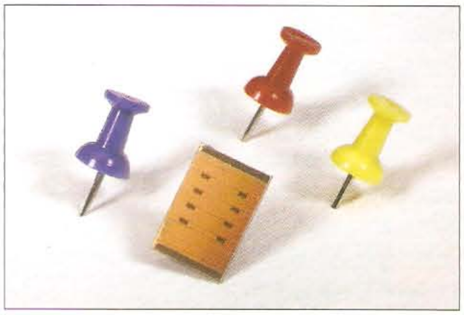
“今天是不是应该穿商务休闲装呢?”

“那样的话，得看看其他人穿什么。”

于是他们环顾四周，发现办公室里大家穿的都是休闲装，一个穿正装的人都看不到。显然他们是怕与日本人会面时失礼，在穿着细节上也希望尽可能贴近对方的习惯。这让铃置雅一对美国人严肃认真的一面肃然起敬。

这时又一个美国人说：“不过今晚是正式的晚餐啊！”

由于日本人总给人以重视礼节的印象，几位美国人不知道如何穿着才比较得体，他们看到办公室里有日本人打红色领结，于是晚餐时




■铃置雅一

他们也打着红色领结，穿着藏青色西装出现。铃置也穿着商务休闲外套来到餐馆，但入席后铃置与茶谷马上就脱掉了外套，然而三位美国人依然忍着闷热的空气穿着外套正襟危坐。开始铃置雅一还觉得纳闷，看到久多良木健脱掉外套后他们的反应，他才知道了个中原因——他们是在向远道而来的SCE最高统帅表示尊敬。

他们是美国IBM的高层，坐在久多良木健面前的是IBM副总裁，会面的餐馆在IBM纽约总部附近。从纽约往北驾车行驶一个小时，就到了Fishkill地区，那里有IBM的尖端半导体工厂，途中经过约克镇一带，可以看到一片充满古典殖民风格的豪宅区，给铃置雅一留下了深刻印象。

在此一年前，东京赤坂的杂居区里，一群言行古怪的人聚集在一个小酒吧里。六个人中，日本和美国人各占一半，没一个人像是普通的商务人士。在他们的对谈中总是不断冒出普通人听不懂的词句。他们吃着烤肉串，喝着日本酒，气氛非常热烈。一位日本人站起身，高举酒杯叫道："为了计划的成功干杯！"

几位美国人也喝得满脸通红，他们举起酒杯用日语附和道："干杯！"

酒过三巡，他们讨论的话题更加热烈起来，有人拿了张纸出来，用笔在上面写下了一段代码。日本三人组方面看到这段代码，也有人拿出随身携带的记事本记了下来，此人正是SCE半导体开发本部副部长兼微处理器开发部长铃置雅一。

在此3个小时前，包括赤坂小酒吧六人组在内的20人在SCE总部会议室进行了一次会谈。那是PS2发售的两个月后，即2000年5月。会议室里有久多良木健为首的SCE半导体开发主力成员，有PS2"情感引擎"的研发合作伙伴东芝的开发人员，以及美国IBM方面的技术人员。久多良木健说："我们的议题是次世代处理器。"这是一次技术人员之间的讨论，一切细节均未决定，久多良木健惟一的要求是要设计一款划时代的处理器。设计者们在商讨中隐隐产生了一种预感：这将会是一场美妙的技术探索之旅！

2001年春季，作为PS3引擎的次世代处理器投入开发，一个小规模的先锋团队率先进行技术探索。为了这款前所未有的新型处理器，每月初，各公司的主要负责人都会到旧金山开会讨论细节。参加会议的SCE方面技术人员包括铃置雅一在内总共6人。由于技术人员中个性过强的人太多，三方由于各执己见经常让会议不欢而散。东芝对于PS3处理器研发业务被IBM硬生生抢走一半耿耿于怀，一直强调应以东芝的技术为主体进行芯片设计，而IBM作为IT产业巨人是芯片研发领域的泰斗，自然不会对东芝轻易让步。IBM以大型计算机和服务器为代表的高端芯片产品见长，对于强调高性价比的消费电子类产品缺乏经验，在开发期间，IBM与SCE对于成本的想法大不相同，铃置雅一很早就意识到这一点。在某日的会议中，铃置雅一委婉地说："日本方面的想法是，最终还是要考虑到针对游戏机的特性。"IBM方面的代表闻言笑道："我们很清楚，这款处理器未来将可能引领整个计算机行业，IBM也准备将其使用到多种计算机中。"IBM对于这款芯片也有他们的野心，英特尔抢走了民用级处理器芯片市场，IBM希望以超级计算机的技术打造一款民用级售价的芯片，从英特尔手中抢回失地。

SCE最终与IBM达成共识，PS3将会是一台"凌驾于个人电脑之上的消费型计算机"，作为一款游戏机，它是一款面向普通消费者的高性价比主机。芯片的基本规格大致确定，IBM希望加快研发速度，考虑到往返于东京和IBM奥斯汀研究所的不便，IBM主动邀请SCE和东芝的工程师进驻其奥斯汀工业园。2001年末，铃置雅一等SCE六人组同意了IBM的邀请，2002年初开始搬到奥斯汀，在那座环境优雅的城市里，铃置雅一一住就是五年。

奥斯汀是美国的半导体重镇，聚集了IBM、英特尔和AMD等芯片业巨鳄，到处都是面积广阔的高科技企业园区。由于当地大多是接受过高水平教育的高等人才，铃置雅一感受了和善的美式待客之道，在街上和酒吧里偶尔也会看到有人戴着牛仔帽、脚穿长筒靴，就像刚从西部片里跑出来的牛仔，那是德克萨斯州才有的独特风情。奥斯汀的一切都让铃置雅一感到新奇而愉悦。IBM研究所就像一座美丽的大学校园，整齐的草坪和别致的喷泉随处可见，对开发者来说是最为理想的环境。比起地方狭窄的日本本土实验室，那里宛如天堂。IBM的技术人员们常常把自己家也装修成蓝色基调，与公司的蓝色巨人形象吻合，每次被他们邀请到家中做客，铃置都忍不住要感慨一番，心想这IBM果然不愧是计算机领域的世界第一。为了给日本来的技术人员们提供熟悉的环境，IBM专门为他们准备了日式装修风格的办公室，墙壁涂成了黄色，格调就像日本80年代的咖啡厅，这让铃置赴任当天又一次对IBM的无微不至心生崇敬。

PS3的主处理器芯片在IBM高度保密的"密室"里研发了将近两年，这段时间IBM、索尼与东芝对该芯片的所有信息保护得密不透风，虽然三方存在一些分歧，但开发工作总算是进展顺利。然而在2004年，一个无法调和的矛盾让芯片的设计方案几乎被完全推翻重来。

技术人员与艺术家一样，总有一条无论如何也不愿被跨越的底线，SCE工程师的这条底线是看似抽象的"创新之美学"。这款芯片的多协处理器（SPU）设计美学是SCE工程师们坚决不肯让步的底线，他们希望以创新的设计


■IBM奥斯汀研究中心。



精神打破 IBM 的芯片设计传统，而这也触到了 IBM 的底线。双方在“创新美学”的课题上争论不休，甚至提出“换合作伙伴”的最后通牒，最后是由久多良木健以不容侵犯的威严强行推翻当前的设计方案，IBM 无奈只能从命。

有道是不打不相识，这一次设计变更虽然让 IBM 方面怨气不小，但当项目重新进入轨道后，日美合作的凝聚力反而因此加强，认可对方能力的瞬间，这些技术兼艺术家们对项目方向终于有了共同的认识，400 多人的大型团队脱胎换骨成为了一个亲密无间的整体。铃置雅一相信，虽然经过了这次的挫折，但他们的“CELL 计划”将因此获得真正的胜利。

“CELL”这个名字来自铃置雅一与久多良木健的一次会面。项目初始阶段，铃置雅一带着初步设计的芯片架构概念图前往美国，向 IBM 的高层们做演讲，介绍该处理器的一些要点。就在演讲前一天，久多良木健突然从东京赶往旧金山，神色匆匆地走进了铃置雅一的酒店客房。此前，久多良木健收到了一份发错的旧版本芯片设计图，他知道这样的设计方案绝对行不通，于是即刻动身前往美国，希望在演讲还没开始之前寻找对策。久多良木健指着他收到的资料，神情凝重地说：“铃置，这个方案如何能行？”

铃置雅一见到久多良木健慌慌张张地来找他，本来心中忧虑，见到图纸后当下释然。“这是之前的版本，现在已经换另一个方案了。”

铃置雅一说着，在酒店里找来纸和笔，绘制了新方案的设计草图。只见他在几个单元上写下了 CELL、CELL、CELL（CELL 有单元之意），在久多良木健的脑中却浮现出细胞的形象。

“这一个个的看起来就像细胞啊？”

“细胞？”

“是啊，这么多个处理器就像细胞一样在跳动。”

“这么说，它就是细胞（CELL）处理器……”

从此，CELL 成为该处理器的正式名称。铃置雅一越想越觉得这个名字贴切，8 个处理单元就像细胞一样构成了 CELL，而 CELL 又像是一个最基本的生命体，在网络化的时代里通过互相连接形成一个具有生命的网络世界，不仅是 PS3，手机、个人电脑、电视都将以 CELL 为心脏实现互联，CELL 将成为网络时代的细胞。IBM 对 SCE 提出的网络细胞概念也充满信心，2000 年他们与 SCE 签署了合同，在那一次于赤坂进行的日美联合会议中，IBM 的技术人员兴奋地喊着：

“One Lifetime, One Chance！”（一生一次的机会）

6 年后，第一款使用 CELL 的娱乐产品终于被摆上了货架，PS3 的发售引发了游戏历史上最疯狂的抢购。在 IBM 的奥斯汀实验室，一直梦想着用他们的努力改变 IT 世界的工程师们举办了盛大的庆功宴，他们就像一个 400 多人的大家庭，在一起狂欢和举办游戏比赛。那时，已经在幕后工作了 6 年的 CELL 设计者们成为游戏与 IT 界的焦点，几位主要设计者频频接受媒体采访，一位 IBM 技术人员说：“给所有人带来欢乐，这是我们的共同目标！”



静寂之夜

深夜一点时分。对伊藤雅康来说，夜色尚浅。他一只手举着玻璃酒杯，怡然地坐到显示器前，另一只手打开了试作机的开关。这正是他最为自得其乐的时间，家人都已经就寝，房子里静悄悄的，正是最适合独自一人享受工作的时候。

每天结束了一天的工作，从公司回到家中，简简单单的吃完饭之后就要继续在家中工作，这已经是伊藤雅康的习惯。他是一个典型的工作狂，每天回家的时间很晚，不过他倒一点也不介意。虽然在体力上十分疲惫，伊藤的内心倒是轻松而充满活力。从工作中获得的乐趣对他而言是一种难以言传的享受，尤其是在深夜时分，在万籁俱寂之时，有一种工作乐趣直达心扉的感受。身为 SCE 设计生产本部长的伊藤雅康无论是白天还是夜晚，总是动力十足，工作就是他的娱乐。伊藤雅康继续盯着屏幕，尚处于初期开发状态的游戏画面出现在屏幕中，那是他最喜欢的一款游戏。

他就像第一次出国旅行时一样欢欣雀跃，一下子从游戏开发者的表情变为游戏玩家的激动兴奋。他将放在眼前的啤酒一饮而尽，目不转睛地盯着画面，耳朵凑向了试作机，仿佛要从里面微弱的声音中听出个奥妙。

“如果是这样的话，应该就没问题了。”伊藤说着又开了一瓶啤酒，继续观察画面中的细节部分。画面背景视觉效果非常真实，听到的声音也轻柔悦耳，在寂静的夜色中宛如天籁。

“想要在这样的时间独自享受游戏的玩家应该很多吧？”伊藤心想，身为游戏产业工作者兼核心玩家的他很了解玩家的心情。他知道随着网络服务的展开，PS3 将成为全世界网络连接的终端，深夜的客厅将成为进入娱乐异次元空间的入口。显示器里各种颜色的亮光映照着伊藤的脸庞，他握着手柄，游戏玩家与开发者的表情在脸上交替出现。

数月前，伊藤率领的设计二部向高难度的目标发起冲击，如果不突破这个障碍，就无法让 PS3 进入原计划的开发阶段。伊藤面临的问题是 PS3 的大小比例问题。主机尺寸不能过大，这是游戏机设计者们的常识，真正优秀的设计要做到内部几乎没有任何多余空间。但 PS3 的体积很难控制，作为首款内置蓝光光驱的游戏机，在空间设计上要留有余裕，而且还内置了 380W 的电源，散热也是一个大问题，超强的处理能力意味着超大的散热量，虽然 CELL 的多核结构已经有效控制了散热问题，但仍然要配备一个直径达 14 厘米的散热风扇才能确保散热安全，但这势必令整个主机的体积大幅膨胀；而如果使用能够迅速冷却的小型化高速风扇，又会让主机运作时的声音大得惊人。体积与噪声似乎是必然要顾此失彼的难题，伊藤团队的首要目标就是解决这个难题。如果风扇声音太大，在深夜中玩游戏就会令玩家分心，而且还会吵到家人。伊藤雅康选择深夜在家中运行 PS3 试作机，就是要亲自体验 PS3 能否达到噪声控制指标。

当伊藤喝下第三杯啤酒时，突然想起白天某组员提出的一个独特方案……

“伊藤先生，我想到了一个控制风扇噪音的方法哦！”

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

“是不是加大机体的尺寸啊？”

“不不不。我们不妨先找个地方喝喝茶，再慢慢详谈。”

“这里不能说吗？”

“不，有个东西希望您自己看一下。”

于是二人走出了办公楼，来到附近的一家饮料店。这是一家安静的饮品店，在一家装修用品店的门口附近。两人找了张桌子就位，伊藤的那位部下将手指向上方的顶棚。

“伊藤君，看到了吗？

“那个，那个是？”

高高的顶棚上挂着一个吊扇，缓缓地转动。这种吊扇在亚洲的很多景区度假酒店里都可以看到，是用于促进室内空气循环的电扇。这种电扇的目的是用大扇片令房间上下的空气流动，解除上下的温度差。

“你觉得怎样？”

“吊扇？”

“不错。目前为止，我们一直都是在考虑如何通过增加风扇的速度以提高排热效率，但速度越高，声音越大。”

“是啊！”

“而吊扇这种促进空气循环的方式却可以在提高排热效率的同时保持安静。”

“嗯，确实如此。”伊藤看着头顶上优雅地转动着的吊扇，竟不觉为之着迷，“看来有想法的人还是不少的嘛！”

伊藤心想眼前这位部下创意确实了得，这是平常埋头于电脑和工作站前工程师们难以迸发的新思维，在生活中发现的灵感有时会成为实现突破的源泉。

“要不是上次来这里感到空气凉爽，我也不会注意到这一点了。”

“那还犹豫什么？快回公司从长计议！”

高排热效率、低噪音的PS3排热风扇设计方案就这样在吊扇的启发下产生，它成为后来PS3最为人称道的优秀设计之一。

自从1986年加入索尼以来，伊藤雅康一直负责汽车立体声音响的设计，调动到SCE部门后，主要负责PS2周边机器的研发，致力于产品设计的轻薄化，以及缩减设计的成本。在机械设计中减少必要零部件数量，降低设计成本，可以让设计者们的动力大大提高。随着主机出货量的提高，哪怕只是减少一个零部件，都可以令制造成本大幅削减，让原本亏钱的硬件业务实现盈利。随着成本的不断降低，还可以降价或者推出超薄版，进一步提高主机出货量。伊藤雅康加入PS3项目组时，已经是2005年1月，那时PSP的设计刚完成没多久，伊藤主动加入了PS3项目组，希望应用他几年来积累的经验。

加入PS3专职设计团队后，伊藤雅康需要解决的第一个问题是队伍和开发进度的管理。由于PS3的研发规模比PSP大得多，人数一多，管理也变得困难。伊藤雅康与PSP计划中负责软件开发的川西泉一起管理约100人的团队，不可能对所有人的工作逐一管理指导。因此伊藤的主要任务是选拔合适的人才管理各个小组，例如机械和电气组。设计部的主要工作是硬件设计、光驱设计等，而设计二部的主要课题是冷却设计。伊藤雅康完成风扇设计方案之后制作了一个样机，尽可能地将机身做到了最小。他充满信心地带着样机找到久多良木健，然而久多看到样机的尺寸后摇摇头：“太大了！”

“这个已经是极限了。”

“不能再小点儿吗？”

“根本不可能！”

“那也得给我再试试！”久多良木健用不容争辩的语气说道，之后一声不吭地走出了房间。

按照当前的设计方案已经完全无法再将体积变小，伊藤无奈只能重新对整个设计方向进行系统性评估。通常的机械设计是根据零部件数量确定大概的临界尺寸，然而按照久多良木健的要求，只能用逆向思维，先确定机身大小，然后再决定零部件的布置。但由此导致的零部件问题将成为一个巨大的隐患，对设计者而言，最担心的是次品率太高，在设计中一个小小的问题都有可能在大规模量产中造成灾难性损失。PS3的生产采用了全新体制，在日本和中国的工厂同时启动生产，为了确保中国工厂的生产质量，SCE专门成立了“海外支援部队”。

伊藤从小就是机械迷，只要能与机械为伍他就

胎动

在东京地铁青山一丁目站和外苑前站之间，是一条风景美不胜收的街道，通常被叫做“绘画馆前路”，那里是美丽的青山一带的象征。沿着青山大道向涩谷方向右拐，在绘画馆正面的大道两旁，是两排整整齐齐的银杏树，沿着这条路一直往前，就可以到达SCE总部。吉田宽喜欢在午休时间里来到这一带散步，偶尔找个餐馆的露天餐桌坐下，享受午后的慵懒惬意。那里经常会看到一对对的老夫妇悠闲自在的散步，也有人牵着各式犬种出来遛狗。在繁忙的市中心，这样难得的景致可以让人暂时忘记工作的压力，享受难得的片刻安逸。那里就像一个风景区，虽然就在穿着优雅的白领们聚集的办公区附近，到了夏天的神宫花火大会期间，那里到处都是穿着浴衣的人们，更是为这个休憩之地增添了魅力。吉田坐在林荫道中的长椅上，眼神穿过过往的人群，没入了回忆的海洋……

SCE创立初期，绝大多数员工来自SME（索尼音乐娱乐），吉田就是其中一人。SCE的创办较为仓促，一切从零开始，吉田负责的是人事管理。创社时，SCE的员工总共仅30人，分别来自索尼集团与SME。PS业务上了轨道之后，SCE的规模迅速膨胀，开始不断招募新人，SCE的未来应该交给那些为了PS而加入公司的真正游戏工作者们。对于外界的大多数人来说，SCE仍然是一家神秘的新公司，虽然有索尼这个大背景，但在倡导职业终身制的日本，第一份工作很可能就决定了一生的归宿，刚刚毕业的大学生们需要对一家企业有全面的了解。如何让毕业生了解SCE的工作内容？SCE也有普通企业那种规规矩矩的企业介绍资料，但吉田认为这还是很难让求职者了解游戏娱乐事业的趣味性。为了让求职者对SCE的职业生涯能有感同身受的体会，吉田采用了一个独特的招聘宣传计划——将员工们的日常生活写成小说以介绍SCE的日常工作内容。吉田说：“小说是娱乐的原点，创造与传播娱乐是SCE的使命。”

用充满趣味性的小说的形式介绍员工们的生活，最吸引人的题材就是PS的诞生秘话。在吉田的组织下，有关初代PS诞生秘话的员工采访立即在SCE内部展开。各种各样的小故事在SCE内部传开，这些故事被编辑成册，取名为《胎动》，它成为SCE员工招聘资料的一部分。在《胎动》的卷首，久多良木健与丸山茂雄这两名关键人物发表了感言。吉田用生动的语言记录了两人的各种逸事。

吉田作为SCE的创始元老之一，做了15年的人事管理，对于新人的栽培投入了无数心血，看着他们从逐步成长到独挡一面，就像将孩子抚养成才的父母一样充满自豪。吉田的原则不是“集结优秀之人”，而是“集结渴望优秀之人”，同时将创始者们的激情与魄力的DNA传给新员工。吉田也继承了前辈的DNA，那就是从SME时代就开始与他共事的丸山茂雄，他曾经培养了无数在音乐界声名显赫的艺人，他推进了游戏市场向电脑


■SCE总部附近绘画馆前的银杏树。

心满意足，因此毕业时找了一家汽车公司，进入了机械科，一心想要参与引擎设计。抱着宏图大志进入汽车公司的伊藤满怀热情的问前辈何时能开始设计汽车引擎，结果得到的答案是"一部才是设计引擎的，我们只负责设计剪草机"。这一下有如晴天霹雳，把伊藤怔在当场，接着就开始琢磨跳槽。伊藤的另一个兴趣是音响产品，学生时代经常使用索尼的音响制品，最喜欢能够收到海外广播电台的SkyCenter收音机，于是伊藤将他的下一个求职目标锁定索尼设计部。

伊藤加入索尼后，接连设计了汽车音响的CD播放器、CD自动换片器、MD播放器等，由于设计经验丰富于2001年被调到正如日中天的SCE部门。在技术狂人久多良木健的率领下，SCE的研发氛围浓厚，"技术创新永无止境"是SCE的开发宗旨，所谓"不可能"只不过是受到原有思路的束缚，当打破传统，也许可以开凿一条通往新世界之路，这是伊藤在SCE获得的最大启示。

2006年9月21日，伊藤又一次深夜回家，他把PS3试作机放在客厅，再次检查风扇的噪声。早已得到有效噪声控制的实机运行状态让伊藤兴奋的夜不能寐。那时正值东京游戏展召开前夜，伊藤提前一天进入幕张会展中心进行最后的实机设置。翌日，数量空前的玩家在PS3的诱惑下将会场围得水泄不通，100多台试玩机前全部排起了长龙，那是让伊藤难以忘记的景色。到场者一起开始玩的瞬间，一种难以言表的奇妙感受袭上心头，那是伊藤从未有过的感动。

由于久多良木健的要求，伊藤改变了设计思路，又在吊扇式设计的启发下，为PS3设计了全新的排热系统，整个团队对此达成了一致意见。虽然重新设计的过程费时费力，但由于目标一致且走对了方向，让设计加速进行，生产的次品率也大大降低。那是一种拨开云雾后豁然开朗的感觉。PS3的设计已经完成，但伊藤的使命尚未结束，成本高昂仍是PS3最大的弱点，从SCE社长到索尼最高层都将"迅速降低PS3成本"作为紧急目标，尽快降低PS3成本已成为关系到索尼集团命运的重大课题，伊藤雅康肩负着艰巨的使命。

不过对于一个以工作为乐的工作狂而言，压力中总是蕴藏着革新的动力。PS3发售数日后的深夜，伊藤坐在PS3面前，这次不是试作机，而是已经作为产品上市的PS3。伊藤柔情蜜意地打量着造型尊贵的PS3机体，看着静音的电视画面，处理器正高速运算的PS3仍是像以往的每一次测试一样宁静。伊藤心满意足的从厨房取出一瓶冷冻的啤酒，他早早地结束了游戏，播放了一首轻柔的音乐，那是科尔・波特的《静寂之夜》。伊藤坐在舒适的沙发上，在悠扬的旋律中闭目品酒。

"静寂之夜，凝望窗外，月行于空，心随你动……"

歌声悠悠，飘入无边夜色。



■吊扇是PS3排热系统的设计灵感源泉。



■伊藤雅康

娱乐市场的进化，也是在背后支持久多良木健共同推动索尼进军游戏业的关键人物。丸山茂雄在《胎动》卷首所说的一句话被吉田时刻挂在嘴边，向新入员工们鼓舞士气：

"SCE是将技术与爱好结合的企业，因此请尽情追求你们的爱好！"

用自由豁达的心进行技术钻研，这是索尼创始人盛田昭夫提出的理念，也是丸山等老一辈索尼人根深蒂固的观念，丸山希望将这种索尼精神传递给下一代管理人。

总是穿着牛仔裤和运动鞋的平井一夫就是由丸山茂雄一手提拔的新生代。

1995年SCEA创立初期，为了化解美国方面与日本管理层之间的紧张关系，丸山茂雄亲自前往美国对SCEA进行改组，由他暂时担任SCEA会长。当时平井一夫还没从美国SME调到SCEA，不过也算是为丸山茂雄提供咨询的外部支持者之一，在丸山茂雄公布SCEA新体制之前，平井一夫从美国出差归来，帮助丸山茂雄整理新组织表到深夜。丸山茂雄对这位长居美国，又可以与总部有效沟通的日本人甚为欣赏，在整理SCEA新管理层名单时突然向平井一夫提出加盟SCEA的邀请，平井一夫一怔，嗫嚅地说："可我是SME的职员啊……"丸山茂雄拍了拍他的肩膀："放心，东京方面就交给我了！"

"那我就把你的名字也写进组织表里了哦？"丸山茂雄边说边在表上写上了平井一夫的名字。

"可是……"

"那就明天见喽！"

"啊？"

脸色苍白的平井一夫还没从这突发的事件中反应过来，丸山茂雄已经推门离去，平井一夫慌慌张张地追向丸山……翌日发表的SCEA新高层组织表中，平井一夫的名字赫然在列，平井一夫一看他的职位顿时一阵晕眩：丸山给他安排的职位是执行副总裁兼首席运营官，由于并未设置总裁一职，而且丸山也只是个挂名会长，因此平井一夫成为SCEA实际上的最高管理者。当时平井年仅35岁，在索尼的各个子公司，如此年轻就当上最高统帅的屈指可数。平井一夫一直在SME掌管与艺人们的签约，以及与海外公司的联系，不仅对游戏业务毫无经验，连SCEA这家公司究竟负责哪些业务也不明就里。将这样一个门外汉调来当首席运营官，这让SCEA上下议论纷纷。

位于旧金山附近的福斯特市SCEA总部成为了平井一夫的新故乡，在一片质疑声中，平井一夫成功策划了PS的北美市场战略。到1997年，PS已经成为美国的主流机种。平井一夫平常喜欢到到游戏店里调查，多数游戏店都会设置一个试玩角，看到大人和孩子们都玩得入迷，握着手柄一脸专注的表情时，会感到内心的颤动。

2006年11月17日，PS3的纽约首发仪式中，平井一夫来到了纽约的索尼大厦。倒计时活动盛大举办，现场人头攒动。午夜零点，销售正式开始，平井一夫站在临时设置的活动舞台上，用夸张的笑容感受现场的狂热气氛，那是在办公室里无法体会的市场氛围。玩家们目光中闪烁的光芒会点燃平井一夫的激情，这让他想起十几年前在SME从事音乐事业时，公司的最高领导说过的一句话：

"要创造出能触动'心之琴弦'的内容！"

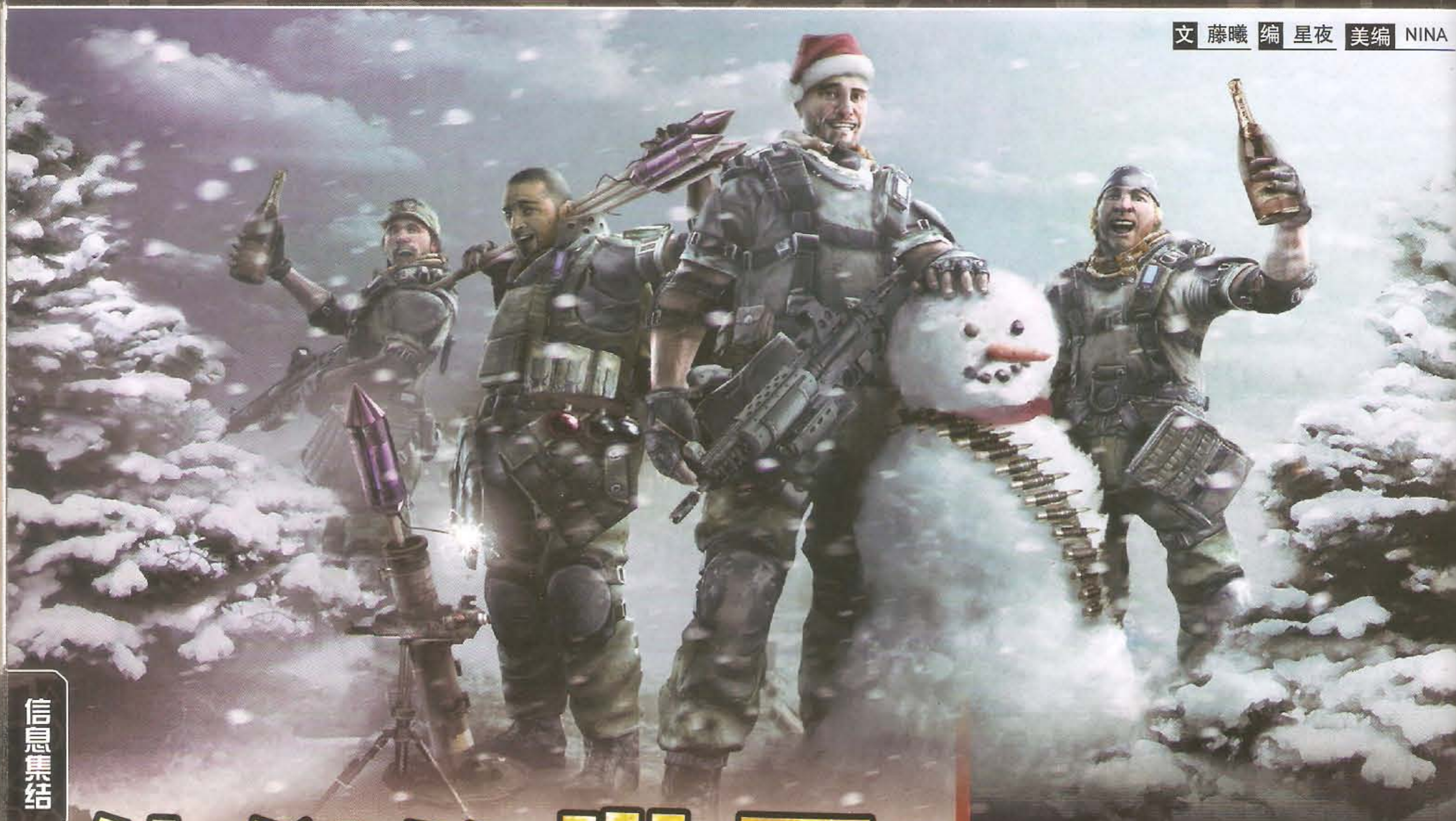
过去不以为然的这句话如今被平井一夫奉为金科玉律，只有触动玩家内心的游戏才能赢得忠诚的用户，即使是在PS3价格高昂、缺乏游戏的初期，这些忠实的支持者们仍然全力拥护PS3，相信索尼最终不会令他们失望。平井一夫坚信软件至上的原则，希望SCE将制作高品质游戏的热情脉脉相传，用触动玩家心弦的游戏重塑PS王国。这种软件思维与索尼集团CEO霍华德・斯金格不谋而合，因此在PS3的硬件战略走入死路时，斯金格果断革去了久多良木健的职位，托平井一夫上位。

2007年，平井一夫担任SCE社长后，继承了久多良木健描绘的计算机娱乐未来预想图，同时希望用他的软件思维扩大未来的蓝图。按照久多良木健的构想，全球PS+PS2用户大约2亿，将这些用户全部升级到PS3时代，用网络将他们全部连接，打破人们的理论常识，创造一个高性能的巨大网络体系，一个以PS3为细胞的生命体。而在平井一夫看来，这个网络生命体应以触动心弦的优秀游戏为载体，如果说PS3是细胞，网络是躯壳，那么游戏则是灵魂。

平井一夫眺望着窗外赤坂皇宫附近广袤的绿地，那是他从旧金山搬到东京的第一个深秋时节，树木枝头挂满红叶与黄叶，秋风吹过，凋零的树叶绘制出一幅动感的画卷。搬到美丽的青山，迎接新的挑战，平井一夫对未来充满自信。"也许用我在美国十余年的管理经验，可以用新的手段拓展出新的舞台。"平井一夫相信这是电脑娱乐新时代的开始，这是与美国十余年生涯完全不同的时代，在他的心中，青山平静的街道已经取代了旧金山辽阔的海岸线……

（未完待续）

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



他们的世界，我们的战争
《杀戮地带2》风云五年

"它实在强得太吓人了，不可能，老天，绝对不可能！

如此惊人的东西是不应该存在的，它简直有违物理常识，就像我无法用塑料勺吃掉木星，这款游戏也不可能是真的。它实在太强、太强，超出了生命的承受力。见鬼，我甚至觉得连CG也不可能做到那样。知道吗？它可能压根就不存在！我想它可能是我们想像出来的……"



■E3 2005 展出的《杀戮地带 2》画面近乎完美。

Killzone PS3©2005 Sony Computer Entertainment Europe

目标画面

2005 年 5 月 16 日，IGN 网站编辑 Ivan Sulic 看完《杀戮地带 2》预告片之后激动得语无伦次，写下了上面这段激情洋溢的文字。Ivan Sulic 的心情可能代表了当时绝大多数游戏记者们的心态——这种画面绝对不可能实现！这段影像通过网络发布之后，全球各地几乎所有的游戏网站都充满了关于它是否 CG 的争论，而欧美的游戏媒体记者们几乎都毫不怀疑地认定它是 CG。Ivan Sulic 曾在 2004 年 8 月访问了阿姆斯特丹的 Guerrilla 总部，当时开发人员已经承认《杀戮地带 2》正在开发中，但他们没打算在 PS3 上推出，因为他们还没有收到 PS3 的开发机。那么即便 Guerrilla 在 8 月末就突然收到了开发机，也不可能在其间短短的 8 个月内吃透 PS3 性能

并作出如此华丽的游戏。显然，这个推断是无懈可击的。但当时的SCEA副总裁Jack Tretton坚决捍卫《杀戮地带2》影像的真实性，信誓旦旦地说："这是大家将会看到的实际游戏画面。"

然而就在几天后，当时的SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森捅破了窗户纸，将真相公诸于众。哈里森在记者的访谈中承认，E3 2005中播放的所有PS3影像均为动画播片，只不过这些CG动画是"根据PS3的规格而制作"，代表了PS3的"目标画面"。哈里森此言就像是狠狠地抽了Tretton一巴掌，也加剧了玩家对于索尼"拿动画糊弄人"的讨伐。后来我们知道，哈里森这番诚实的发言让他与其他索尼高层之间产生了裂缝，并成为其最终离开索尼的原因之一。不仅是哈里森，《杀戮地带2》的导演Jan-Bart Van Beek也暗示这段影像并非实际画面，他在英国PS官方网站的采访中说："它（影像）代表了我们想要实现的画面与感觉。"

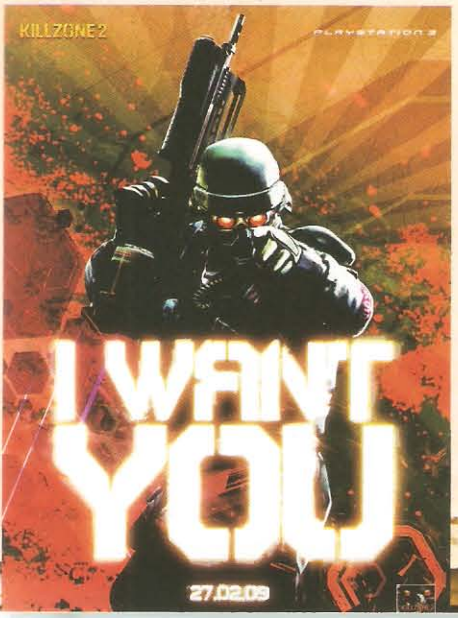
从一些业内人士的访谈中可以推测，《杀戮地带2》是到2004年末才决定从PS2转移到PS3上，当时面向PS3版的开发工作还没有开始。为了向人们展示PS3的性能潜力，索尼从2004年末开始筹备E3 2005的展出影像，寻找了多家CG工作室制作PS3新作的CG动画，其中就包括《杀戮地带2》。索尼原本找到了在CG动画领域十分著名的Blur工作室制作《杀戮地带2》CG动画，被拒绝之后另外找了苏格兰的一家工作室Axis Animation，他们之前就曾经为《杀戮地带》一代制作了CG动画。据称光是E3 2005这段CG动画的制作费用就在百万美元以上，历时数月的制作后于E3展前才匆匆完成，以至于其中还留下了一些破绽，例如音轨与画面并未完全同步，一些细心的玩家就是通过这一点认为E3 2005展出的其实是CG动画。

不管怎样，索尼与Guerrilla应该感谢那家苏格兰工作室。在那段CG动画之后，《杀戮地带2》摆脱了前作的阴影，成为最受关注的PS3游戏，这是一段CG动画捧红一款游戏的最鲜明的案例。不管在索尼最初的计划中是否真有打算将《杀戮地带2》打造成PS3的《光环》，在E3 2005之后，业界对《杀戮地带2》的高度关注让索尼箭在弦上不得不发，不管是为了维护声誉还是满足玩家的殷切期待，《杀戮地带2》必须是一款画面令人满足的游戏，不管这意味着多大的投资……

开发秘辛

2005年5月之后，《杀戮地带2》才刚进入初期开发阶段，对Guerrilla来说，业界的聚光灯就像一柄双刃剑。《杀戮地带2》的威名远播让Guerrilla可以从SCE那里得到更高的开发预算，但与之相随的是SCE对他们施加的更大的压力——"必须把《杀戮地带2》做到预告片的水准！"这是来自菲尔·哈里森与Jack Tretton的军令状。因此，在之后的两年时间里，虽然玩家与媒体对《杀戮地带2》的关注从未间断，但索尼与Guerrilla却再也没有透露任何资料，在Guerrilla内部，100多名员工开始疯狂赶工。

BBC记者认为，《杀戮地带2》是有史以来"电影感"最强的游戏。好莱坞电影大片对于《杀戮地带2》的开发过程确实有极为深远的影响，作为一款投资规模超过荷兰任何一部电影大片的游戏，《杀戮地带2》的开发过程受到了荷兰众多媒体的关注，不断有各种媒体将该作与电影大片做对比。本作创意总监Mathijs de Jonge也表示，他的目标是在游戏中实现《拯救大兵瑞恩》那样的特效。Mathijs说："我们引擎的一个重要之处在于光源系统，我们可以使用具有后期渲染效果的光源，这让我们能够使用无穷的光源数量，而多数其他引擎最多只能使用三个光源。这就实现了《杀戮地带2》之前所有游戏中都看不到的丰富细节。"



为了汲取灵感，Guerrilla培养出一个习惯：每个星期五晚上，一群主管和总监级设计者们就会聚集到工作室外的一个"小黑屋"，那是在他们所在的银行大楼后面的一座独栋小屋，里面放了一些等离子电视和PS3。从下午5点开始，他们会喝着啤酒，看《现代启示录》之类战争片，或者玩《抵抗》之类FPS游戏。有些在一旁观战的技术人员会根据游戏画面分析到每一个技术细节，对他们来说，游戏不是为了取乐，而是为了学习。

到《杀戮地带2》开发后期，Guerrilla Games的员工数量已经从2005年的45人增加到200多人。在《杀戮地带2》成为业界焦点之后，Guerrilla Games也成为了荷兰游戏产业的代表。不过荷兰的游戏业其实还不能算得上是"产业"，因为整个荷兰就只有两家游戏开发商。为了加强荷兰游戏业的竞争力，培养游戏人才，Guerrilla开设了HBO游戏大学，学员可以接受为期4年的高水平游戏教育。然而由于Guerrilla总部位于阿姆斯特丹的一个老城区，其所在街区的电力系统较老，Guerrilla总部里无数台电脑、工作站和PS3的高速运转令电力系统不堪重负而导致数次瘫痪。为此索尼不得不为Guerrilla专门买了一台大功率柴油发电机，让Guerrilla不至于因为频繁的断电而延误了开发进度。2009年2月，《杀戮地带2》开发完成后，Guerrilla不得不将总部从老城区搬到Herengracht新区。

Guerrilla不仅肩负着PS3标志性大作的开发，同时也是PS3通用开发工具"PlayStation Edge"的主力开发者。在菲尔·哈里森的亲自调派下，Guerrilla、顽皮狗、Incognito、Zipper Interactive、Insmoniac、Santa Monica等第一方工作室集结了最优秀的工程师合力研发"PlayStation Edge"，目的是为PS3创造更便利的游戏开发环境，挖掘PS3的潜力。在2007年的游戏开发者大会中，菲尔·哈里森向部分媒体内部演示《杀戮地带2》首个实际游戏片段的同时，也正式公布了"PlayStation Edge"，《杀戮地带2》的实际画面就是该工具实力的最佳证明。然而在这一届GDC上公布的《杀戮地带2》实机演示却成为另一场大论战的开始，尽管在内部演示中严禁拍照，索尼还是管不住记者们的嘴……

▼Guerrilla集结了荷兰最优秀的游戏开发人才。

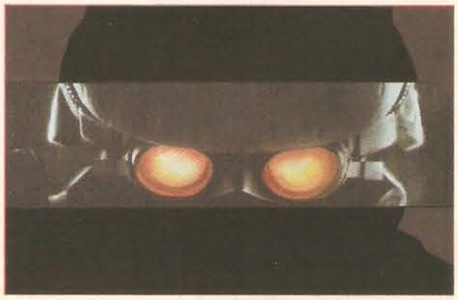
就是你，蓝衣服那个，关小黑屋去！（设计台词）



游击队

2007年3月7日，游戏新闻博客Kotaku记者Michael McWhertor在看完《杀戮地带2》的内部演示后发表文章说："画面上它比臭名昭著的E3 2005预渲染目标画面差远了，这是肯定的。动作质量参差不齐，有时显得很笨拙，某些时候有点Vivendi的《灵异恐惧》的味道，在今年7月E3展上正式公开时可能会引起粉丝们的骚动。"

《杀戮地带2》在GDC的内部演示让焦急的玩家们好奇心大起，IGN网站说《杀戮地带2》就像次世代的《黑煞》，意味着物理效果将会是它的亮点，但Kotaku的报道令人担忧。好不容易熬过了4个月，终于到了E3大展揭开红盖头的兴奋时刻，所有人都知道《杀戮地带2》将成



▲索尼的E3 2007《杀戮地带2》发布会邀请函。



▲《杀戮地带 2》制作人 Steven ter Heide。

为索尼 E3 展前发布会的重头，不过没有料到索尼在发布会之前，还专门为《杀戮地带 2》举办了一个记者招待会，这是之前所有大作都未曾有过的特例，更说明了索尼对《杀戮地带 2》的重视。

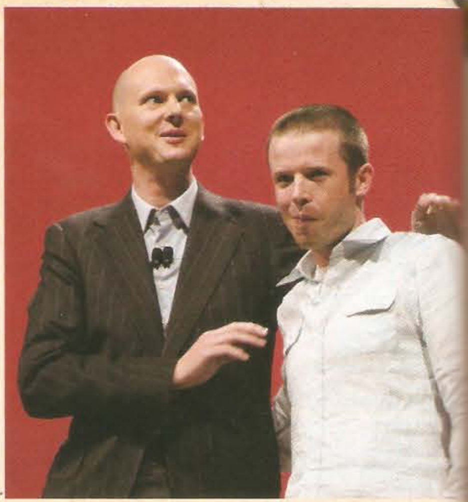
7 月初，Guerrilla 的开发人员们收拾好行囊、给 PSP 充上电，准备前往洛杉矶。经过漫长的航程终于抵达洛杉矶机场时，却发生了一段小插曲：Mathijs 不知为何被海关官员和缉毒犬给盯上了，当同事全都顺利过关时，他却被带到了一个小房间里。原来 Mathijs 的名片上只写着“Guerrilla”而没写头衔，敏感的海关官员以为来了个游击队战士，于是将他扣留审问……

Guerrilla 一行人来到洛杉矶的第二天就拜访了 Santa Monica 工作室，他们在一群营销和公关人们面前进行了《杀戮地带 2》E3 DEMO 的首次操作演示，房间里惊叹声响成一片，制作人 Steven ter Heide 说：“我们不得不重复演示了三遍以满足观众的要求。”在演示的同时，他们也进行了 E3 正式演讲的彩排。正式的彩排是在第二天进行，记者招待会的举办地是当地一家著名的寿司店，而索尼 E3 发布会的举办地是索尼电影制片厂的 15 号摄影棚。刚刚抵达摄影棚，Steven 就听到了一声低沉的、闷雷般的声音，抬头看看天空却是万里无云——原来是有人在测试《杀戮地带 2》的音效，这个音效是发布会中的一个重要时刻——在发布会最后，四个大投影屏幕上会突然出现海尔干人的护目镜，配合闷雷般的碰撞声，然后出现一段与 E3 2005 接近的即时演算影像。彩排足足进行了两天，中途还碰到了小岛秀夫。Mathijs 有种当上了摇滚巨星的感觉，经过精确的时间招算，到最后他已经可以直接从汽车走出，然后走上讲台，在菲尔 · 哈里森演讲刚好结束时接过话筒。

2007 年 7 月 11 日，《杀戮地带 2》记者招待会在 Sushi Roku 正式举办。由于这次内部演示是分批进行，而第一批进入演示间的大多是德国和日本人，在演示结束后，房间里鸦雀无声，Guerrilla 的演示者们看见无人喝彩，心里惴惴不安。Steven 说：“这让我们担心了好一阵子，后来才知道原来在他们的文化中这是礼貌的表现。其他人的喝彩声都快把屋顶掀翻了！”

第二天的 E3 发布会前又发生了一些小小的意外，当 Steven 和 Mathijs 一大早赶到索尼电影制片厂时，发现漫不经心的工作人员居然还没把舞台准备好，几个油漆工还在进行粉刷。更糟糕的是 PS3 开发机与 Mathijs 的舞台位置距离太远，这样蓝牙设备就无法确保稳定的通信连接，于是不得不临时从一个会议桌上拆了个蓝牙接收器装在 PS3 开发机与舞台中央位置之间。但发布会进行得非常成功，Steven 说：“我可以闻到空气中兴奋的味道，DEMO 的音量开得太大了，但就算在黑暗中，依然可以看到人们目瞪口呆的表情。”

那天晚上，Guerrilla 受邀参加了两个聚会：全球工作室开发商的畅饮会和以及 SCEE 举办的面向媒体的一个聚会。《新闻周刊》与《GameInformer》的记者有幸首次见到了《杀戮地带 2》的实机操作演示，对其视觉效果赞不绝口。与之前 GDC 的演示版本相比，E3 的版本完成度更高，画面细节改良了不少，记者们知道，以《杀戮地带 2》当时所处的开发阶段，能够实现这样的画面确实惊人。然而玩家对《杀戮地带 2》首段即时演算预告片的争论却炸开了锅，大多数玩家的意识中并没有“开发度”这个概念，认为当时公布的预告片就代表了游戏最终的画面效果，而在画面细节、发色数和场景复杂度等方面，E3 2007 的这段预告片与 E3 2005 确实有明显差距。于是“反索”阵营就像抓到了索尼的小辫子，开始不厌其烦地抨击索尼的欺诈行为。菲尔 · 哈里森《杀戮地带 2》发布会中说：“《杀戮地带 2》正在为我们的游戏产业定义新的基准。”但平心而论，当时公布的《杀戮地带 2》实际画面与同样在 E3 上风光无限的《使命召唤 4》相比还有一定差距。在 E3 组委会邀请媒体记者评选的“游戏批评家大奖”中，《使命召唤 4》夺得了最佳动作游戏（含动作、FPS 等类型）大奖，《杀戮地带 2》仅获得“画面特别推荐奖”，不过这个奖项已经让很多长期支持者们感到满足。



▲在 E3 2007 索尼发布会中，《杀戮地带 2》创意总监 Mathijs de Jonge 与菲尔 · 哈里森共同上台。

反击

在 E3 2007 期间《杀戮地带 2》遭到“软饭”阵营炮轰时，坚决的“索饭”势力也有自己的强力武器。在次世代的网络口水战中，“Sony Defense Force”是最著名的“索饭”大本营之一，该站于 PS3 发售同月上线，在 E3 2007 期间改版后重出江湖。作为对 X360 的强力回击，他们将微软制作的《光环 3》宣传片改成了《光环 3》与《杀戮地带 2》的对比视频。《光环 3》实际画面与最初公开的 CG 预告片之间差距更大，相比之下，《杀戮地带 2》的实际画面明显强出一截，这个事实令《杀戮地带 2》的抨击者们哑口无言。一些主流媒体也站在了 PS3 的一方，英国 BBC 电视台不仅认为《杀戮地带 2》是电影感最强的游戏，而且在报道《光环 3》首发时，不知是有意还是无意地误放了《杀戮地带 2》的预告片。



■欧洲各地都盛大举办了《杀戮地带 2》的午夜首卖会。

进入 2008 年后，《杀戮地带 2》开始进入中后期开发阶段，游戏的主要内容已经制作完成，这个阶段的主要任务是进行平衡性调整与画面的优化，因此每隔一段时间放出的新画面都给人以不断进化的明显感觉。虽然按照当时的进度，《杀戮地带 2》完全可以赶在 2008 年内发售，但是考虑到游戏阵容的战略安排，索尼决定将其作为 2009 年春季商战的扛旗之作。不过 Guerrilla 却没有因为开发期限的延长而松一口气，Steven 说：“对我们来说，确定了发售日是最艰难的，大家总是无法完全满意，总是希望做到更好。”

与 E3 2007 相比，2008 年 E3 展提供的《杀戮地带 2》试玩版进化明显，业界对于该作画面的质疑已渐渐淡去。不断有其他开发商前往索尼

“这次我们只用了60%的机能，下一次，我们将让大家看到PS3的全部潜力！”——Steven

的展台取经，对《杀戮地带 2》的画面啧啧称赞，更有记者拍到了宫本茂在 E3 展中专心致志玩《杀戮地带 2》的录像，并在网上广为流传。更为有趣的是，在最著名的 X360 专门网站 TeamXbox 的论坛中，一个《杀戮地带 2》上市贴成为其今年 2 月人气最高的帖子之一，浏览量达 2.6 万，共 1200 多人回复，其中绝大多数对《杀戮地带 2》褒奖有加，表示会连同《杀戮地带 2》一起购入 PS3 的不在少数。索尼试图用《杀戮地带 2》从微软手中抢走一批 FPS 玩家的策略开始奏效，这让微软大为惊恐。在《杀戮地带 2》的画面获得业界无可争议的超高评价后，微软发言人很快就出面发表了这么一番言论："我们恭喜索尼与 Guerrilla 在《杀戮地带 2》上面取得的成就，不过这只是一个新潮流的开始。目前有几款 X360 独占游戏所采用的技术远远超越了玩家们看过的所有游戏……"这番酸溜溜的言论无法掩饰微软的紧张心理，在其上市的第 4 个年头里，软件开发环境极为友好的 X360 机能已经差不多见底，很难再出现真正能再次脱胎换骨的游戏。开发环境较为复杂的 PS3 反倒是还有不少潜力可挖。2 月份 Guerrilla 在接受荷兰报纸《De Volkrant》的采访时表示，《杀戮地带 3》已经在开发中。

"这次我们只用了 60% 的机能，下一次，我们将让大家看到 PS3 的全部潜力！" Steven 说。



▲《杀戮地带 2》的 PS3 同捆套装。

《杀戮地带 2》大事记

2005 年

5 月 16 日 索尼 E3 展前发布会中首次公开 PS3，并播放了大批新作影像，其中《杀戮地带 2》以其惊人画面成为当届 E3 展最大话题之作。

6 月 13 日 一些欧洲网站出现了"杀戮地带 3"的设定图，人们纷纷猜测 E3 上播放的其实是《杀戮地带 3》，真正的《杀戮地带 2》将会在 PS2 或者 PSP 上推出。

12 月 7 日 《杀戮地带 2》在 E3 上的惊人展出使其成为 PS3 最受期待的游戏，为确保该作的顺利开发，索尼决定将开发商 Guerrilla 收购。

2006 年

2 月 专门制作 CG 的 Blur 工作室主管 Tim Miller 透露，索尼曾经找到他们制作《杀戮地带 2》的 CG 动画，但是被他拒绝，后来索尼找了位于苏格兰的一家 CG 工作室制作。

11 月 在荷兰报纸《Volksrant》的报道中，Guerrilla 透露《杀戮地带 2》的开发成本预算超过了 2100 万美元，是"荷兰历史上最大型的多媒体项目"，为开发本作，Guerrilla 的规模已经扩大为三倍。游戏将会被翻译成 20 种语言，多地区同时发行预计可使销量提高 40%。

2007 年

2 月 27 日 有消息称，《杀戮地带 2》的开发成本已经从 2100 万美元增加到 4200 万美元。

3 月 7 日 索尼在游戏开发者大会中首次向部分记者内部演示了《杀戮地带 2》的实际游戏画面，同时宣布该作是使用 PS3 的全新开发工具"PlayStation Edge"制作，它不仅性能强大，而且可以让 PS3 的游戏开发难度大大降低。

7 月 11 日 索尼在 E3 展召开之前专门为《杀戮地带 2》举办一场记者招待会，正式公开了《杀戮地带 2》的实际游戏画面，首段即时演算的预告片同时于网上发布。《杀戮地带 2》实际画面与E3 2005 CG动画的对比成为本届E3展的亮点。当时索尼表示本作将于 2008 年内发售。

8 月 22 日 《杀戮地带 2》成为莱比锡游戏展的焦点，索尼向媒体提供了《杀戮地带 2》的试玩。该试玩 DEMO 即为 E3 展预告片的关卡。

2008 年

5 月 6 日 索尼在伦敦召开 PlayStation Day 记者招待会，宣布《杀戮地带 2》将延期到 2009 年 2 月发售，原因是避免与 2008 秋季大作《抵抗 2》撞车。

12 月 5 日 索尼正式宣布《杀戮地带 2》将于 2009 年 2 月 27 日发售。

12 月末 Guerrilla 的开发人员相继向多家媒体确认，《杀戮地带 2》仅使用了 PS3 六成的 SPU 性能。

2009 年

1 月 7 日 SCEA 内部人士透露，《杀戮地带 2》销量将与《潜龙谍影 4》旗鼓相当，即 400 万套以上。

1 月 8 日 SCEE 宣布欧版《杀戮地带 2》将比美版提前两天发售，并推出一款 PS3 同捆套装。

1 月末 SCE 英国分公司透露，仅英国地区的《杀戮地带 2》广告预算就达到了 200 万英镑，相当于同时期其他 PS3 游戏宣传费用的总合。

2 月 4 日 《杀戮地带 2》在 FPS 一向没市场的日本也成为最受期待的游戏之一，虽然距离日版发售还有 2 个多月，但在亚马逊的游戏畅销榜中已经进入前十名，位列第八，甚至超过了 X360 的《星之海洋 4》。

2 月 5 日 SCEE 宣布《杀戮地带 2》虽然距离发售还有一个月，但在欧洲的预订量已经超过 110 万套。

2 月 25 日 SCEA 确认，《杀戮地带 2》在美国的预订量打破了索尼第一方所有 PS3 游戏的记录。

3 月 2 日 英国市调机构 GfK ChartTrack 的数据显示，《杀戮地带 2》的首周销量在索尼发行的所有游戏中排名第四，在 PS3 游戏中仅次于《GT 赛车 5 序章版》。而且该作也是索尼第一方游戏近两年来首次登上全机种销量榜首，上次登上榜首的游戏是 PS2 的《战神 2》。

销量追踪


▲《杀戮地带 2》的阿姆斯特丹街头广告引起路人围观。

SCEE 曾经透露，《杀戮地带 2》在欧洲的零售商订货量超过 110 万套，这与之前的《GT 赛车 5 序章版》差不多处于相等的级别。根据 VGchartz 的统计数据，《杀戮地带 2》在欧洲发售 4 日内实际店头销量为 37 万套，而《GT 赛车 5 序章版》的欧洲首周实际销量为 38 万套。根据零售商的反馈，《杀戮地带 2》在欧洲的销售情况与《GT 赛车 5 序章版》非常接近，而由于目前 PS3 在欧洲的装机量已经远高于一年前，因此《杀戮地带 2》在欧洲有望超过《GT 赛车 5 序章版》167 万套的最终销量。《杀戮地带 2》在欧洲发售当周，PS3 销量提高 16%，达到 9.78 万台，而 X360 虽然同期也有《光环战争》上市（该作欧版首周销量仅 15.4 万套，远低于《杀戮地带 2》），销量却降低了 8%，为 9.76 万台。至此，X360 由于去年秋季在欧洲的大降价而一举超越 PS3 的势头戛然而止，PS3 又一次超越了 X360。虽然 16% 的硬件销量增长幅度不算太大，但要知道当周在欧洲除 PS3 之外的所有其他主机销量都在下跌，Wii 的销量下跌了 14%，虽然仍比 PS3 高 5 万台，但二者的差距呈不断缩小之势。

在美国，SCEA 高层表示《杀戮地带 2》的预订量超过了目前为止 PS3 的所有第一方游戏，根据 VGchartz 的统计，其首周销量为 35.3 万套。美国的 FPS 游戏市场规模远大于欧洲，之所以首周销量比欧洲低，是因为《杀戮地带 2》的美版发售日为 2 月 27 日，因此其"首周"销量其实也就是两天的销量。尽管如此，在当周美国所有其他主机的销量都明显下滑时，PS3 的销量依然逆势提高了 21%，X360 降低 19%，Wii 降低 30%。由于之前 X360 比 PS3 领先太多，加上又

有《光环战争》虎视眈眈，PS3当周在美国的销量依然落后于X360，不过二者之间的差距从4万台缩小到1万台。

作为索尼第一方最大牌的FPS大作，《杀戮地带2》无论是宣传力度还是业界关注度都远高于《抵抗》，业界评价也更高。而《抵抗》的全球累计销量为355万，因此《杀戮地带2》完全有可能最终突破400万套。事实上SCEA内部人士也表示，根据零售商反馈的信息，《杀戮地带2》的销量应该可以达到《潜龙谍影4》的水平，而《潜龙谍影4》的销量超过了450万套。

全球共评《KZ2》

作为PS3最具标志性意义的超大作，《杀戮地带2》的素质牵动着整个业界的神经。从2005年5月到2009年3月，围绕它的争议从未间断。在2008年5月之前，关于它的争议几乎都是围绕画面，在"索饭"与"软饭"们的争论中，《杀戮地带2》就像PS3的一个面子工程，象征着PS3的性能潜力。由于在2008年之前公布的仅仅是《杀戮地带2》尚未进行最终优化的版本，其画面质量曾令不少人失望，但随着游戏完成度的逐渐提高，《杀戮地带2》的画面取得了业界的一致认可，认为它的画面"超越E3 2005预告片"的媒体不在少数。在E3 2008之后，随着试玩版的展出，人们的争论焦点开始从画面转向游戏性。由于《杀戮地带》前作给人留下的不良印象，《杀戮地带2》的游戏性曾经颇为令人担忧，而随着之后测试版的发布，人们的忧虑随之烟消云散。进入2009年后，很多媒体陆续收到了《杀戮地带2》的完整版，对于该作的评价只能用好评如潮来形容，推动着PS3玩家们群情激昂，为索尼的春季商战推波助澜。

在较早对《杀戮地带2》评分的媒体中，给出满分评价的为数不少，在相当长的时间内，《杀戮地带2》的全球媒体平均评分保持在95分以上。但之后也出现了一些给予其低分评价的媒体，在众多的高分甚至满分评价中，这些低分评价显得尤其刺眼，因此关于《杀戮地带2》的争论开始从游戏本身转向到媒体的评价。英国《EDGE》杂志给《杀戮地带2》打70分一事就闹得沸沸扬扬。《EDGE》是在业界颇有威望的游戏杂志，在其读者群中业界人士所占的比例很高，因此当《EDGE》出乎意料地给《杀戮地带2》打了个70分时，立即在全球各大游戏论坛和博客中炸开了花，"索饭"阵营对《EDGE》群起而攻之，亲索的FANS站纷纷发表文章抨击《EDGE》杂志"不负责任的评价"，而针对这些评价，又有另外一批反索的玩家跳出来反驳，一时间网络上战火冲天，包括Kotaku、Joystiq等著名游戏新闻博客都对《EDGE》的"低分门"事件追踪报道。PSXExtreme网站编辑Ben Dutka发表了一篇战斗檄文性质的文章，认为《EDGE》的评论是在"撒谎"，是对玩家的伤害，尤其是其中的一句"它还不错，但是更值得买的游戏多的是……"更让大批PS3忠实捍卫者宣誓今后拒买《EDGE》。Ben在文章中说："他们要知道，他们正在评价的是与《教父II》或者《公民凯恩》一样的作品，我们都知道Guerrilla的作品是有史以来最出色的FPS之一，所有了解业界以及大脑正常的人都会承认这一点。他们可以不喜欢它，但不得不承认其质量。老实说，根据该杂志以往的评分历史，我们开始怀疑他们到底有没有玩过这款游戏……为了吸引眼球而发表一篇充满争议性的评论是一件很简单的事。"此文成为PSXExtreme网站有史以来发表评论数量最多的文章之一，一位网友说："没关系Ben，如果有3个以上的网站评了个50分，我敢肯定我们誓死也要把它的分数抬起来！"

不过在稍有名气的媒体中，也就只有《EDGE》给出了如此之低的分数。根据Metacritic网站对76家媒体的统计，《杀戮地带2》的平均得分为91分，除了《EDGE》外，只有另外两家小网站打了70分，评分90以下的媒体也只有9家，其余都在90分以上，评满分的媒体多达11家。



我要再次重申：《杀戮地带2》是有史以来最强的家用机FPS游戏，它总有一天会被超越，但由于它设得标准太高，我们认为估计这一天将会是很久很久以后的事了……高呼国王万岁吧！

——澳大利亚《PS官方杂志》 **100分**

《杀戮地带2》用了很长的时间才终于发售，但当我第一次进入游戏，一切疑问荡然无存——它绝对是FPS玩家必玩的游戏。

——《GamePro》 **100分**

毫无疑问，不管是《杀戮地带》的FANS还是哪一派的动作和射击游戏迷，都会认可这款续作是2009年度最佳游戏的强有力候选者。

——美国《PS官方杂志》 **100分**

杀戮地带开胃菜中最美味的部分可能就是多人模式。想像一下《使命召唤4》与《军团要塞2》苟合后生了个儿子，他被他们抛弃后学会了一些新的技能以求生……这就是《杀戮地带2》的多人模式。

——G4TV **100分**

它有无可匹敌的画面、节奏恰到好处的单人模式和充满深度的多人模式，《杀戮地带2》已经位于家用机射击游戏的金字塔顶。人们对《杀戮地带2》的期待度已经到了荒谬的地步，这就是一个不负众望的典型案例。

——1UP **100分**

《杀戮地带2》毫无疑问是电子游戏中的至高点。对于所有热爱游戏这种艺术形态的人，尤其是那些需要惊险体验的人，这是一款绝对不能错过的游戏。

——葡萄牙 Eurogamer **100分**

《杀戮地带2》在踏着家用机FPS游戏标准之路的同时，又给人以焕然一新的感受，而且画面绝对强大。如果你对FPS游戏有那么一点点兴趣，而且有一台PS3，《杀戮地带2》应该是你的最佳选择之一。

——Giant Bomb **100分**

对于一款家用机射击游戏来说，它的画面足以压倒一切。但是这游戏最强的部分是它极具深度的多人模式。

——IGN **94分**

《杀戮地带2》是一款卓越的FPS游戏，不是因为它有什么新意，而是因为它把一切都做得极为出色。毫无疑问它的画面是高高在上的，而且具有极强的氛围与感染力，总是高潮不断。

——Gamespot **90分**

《杀戮地带2》是FPS类型中画面最强的游戏，场景巨大无比，而武器等物体又有着极为细微的细节。在2009年刚刚过去两个月的时候，我们已经有了第一款年度最佳游戏的有力候选者。

——《今日美国》 **90分**

特别收录

阿姆斯特丹的红光——Guerrilla访记

说起阿姆斯特丹，人们的第一反应可能是站在商店橱窗里争奇斗艳的妓女们，或者是在餐馆里进行的毒品交易。不过对于关注游戏业的人们，这里还有另外一个值得关注的地方——位于老城区的Guerrilla工作室。

记者Harold Goldberg不远万里从美国飞到阿姆斯特丹，不是为了这座性都的莺莺燕燕们，而是为了一群大老爷们。在那里也充满了红光，不过不是红灯区的魅惑红光，而是来自异星战士头盔的红光，那恶魔之眼般的两道红光正在成为PS3的又一个标志。

Goldberg自称自从美国入侵伊拉克后，他对射击类游戏兴趣大减，就算是脱离现实的科幻题材也在本能地抵制，但一旦不小心握起手柄，就会一发不可收拾。《杀戮地带》不是Goldberg喜欢的类型，"缺乏刺激性"与"烦人"是他对《杀戮地带》一代的评价。但当《杀戮地带2》那段传奇般的预告片公布时，身为一位游戏产业的从业人士，没人能够忽视它的存在。几年后当《杀戮地带2》即将开发完成时，Goldberg终于有机会前往Guerrilla探班，为全世界玩家揭开这支"游击队"(Guerrilla英文原意)的真面目。

清晨下起了淅淅沥沥的小雨，Goldberg与他的同事们沿着运河畔，走入一座建成于17世纪的古老的银行大楼——那里就是Guerrilla的总部所在。穿过大理石铺设的大堂，来到Guerrilla接待处，前台小姐热情地给来客们倒了热茶。楼梯上放着一个等身大小的海尔干战士模型，拿着枪正对着Goldberg一行人所坐的位置。

不多久，Guerrilla的头头Hermen Hulst将来客们带到了一间小黑屋里，那里是专门接待各地记者的演示间，几个部门主管轮流向记者介绍游戏的各个方面。Guerrilla的办公室占了写字楼的好几层，由于这座建筑实在太老，电力供应系统更加陈旧，由于电力供应不足，电梯早就停止使用，虽然楼层并不是很多，但分散在各个楼层的各部门交流起来实在是不便，只能靠楼梯上上下下地跑。

在《杀戮地带2》公布之前，可能很多人都没听说过Guerrilla这个名字，更想像不到在荷兰居然有技术力如此强大的游戏开发商。由于在荷兰从事游戏开发的人不多，Guerrilla只能从国外招聘开发人员。Hulst说："这里有很好的人才基础，而且也有吸引国外员工的很多卖点。"据他介绍，Guerrilla的员工大约6成为荷兰人，其余来自世界各地。不过荷兰政府对Guerrilla的发展没有提供多少帮助。"这是鸡生蛋蛋生鸡的问题，政府需要看到产业达到一定的规模才会出手扶持。"毕业于艾丁霍温设计大学的Jeroen Brinkhuis是Guerrilla最早的三名美术设计师之一，他对于Guerrilla融合现实与科幻的美术设计风格非常自豪，他说《杀戮地带》破败的城市场景就有部分灵感是来自荷兰的城市景观，他们还与荷兰当地的一位街头涂鸦艺术家合作，使用了他在阿姆斯特丹拍摄的无数照片用作游戏中的贴图。而在《杀戮地带2》中，艺术参考的范围从阿姆斯特丹扩展到了全世界。

在Guerrilla工作室的美术部，可以看到墙壁上贴着无数的资料，其中有很多是世界各地著名建筑的照片，从这些照片的对比可以发现《杀戮地带2》中的科幻建筑在现实中的参考样本。在墙壁上有一块大拼图，其中有30多张来自亚洲、印度、伊拉克和非洲等地的建筑物照片，甚至还有一艘在巴基斯坦被拆卸的船只。美术总监Jan-Bart Van Beek滔滔不绝地向记者描述本作的美术设计特点，他充满激情、兴奋而快速的演讲让记者们的脑袋一时间无法反应过来，Goldberg数次想要打断他的演讲，让他放慢速度，"我听得头都要炸了！"Goldberg无奈地说。

Goldberg认为，大多数游戏的剧情总是陈词滥调，当他听到制作人对本作剧情的描述时，同样没有摆脱这种印象。他说："《杀戮地带2》的情节就像《星河战队》+《拯救大兵瑞恩》+《绝世天劫》。"不过某些台词的设计让他感觉到本作的情节比大多数FPS更有深度，更加真实而具有人性化色彩。

本作在线多人模式制作人Angie Smets透露，《杀戮地带2》刚刚达到alpha测试阶段时，公司里竟然没有一个志愿者想当小白鼠，因为这个阶段的多人模式简直无聊得令人发指。那是承袭自第一作的初始形态，就像一副没有血肉的骨架。但随着多人模式开发的深入，主动请缨的小白鼠越来越多。而那时，游戏的画面也在不断进化。

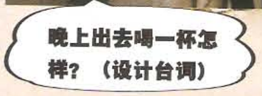
在多人模式开发部再往上爬一层，就来到了一个很有老式大宅风格的大客厅，中间是一个古老的壁炉，在壁炉架上堆满了书。《杀戮地带2》开发导演Arjan Brussee向记者们介绍了《杀戮地带2》复杂的技术特性，讲述他们如何一点一点地把PS3的CPU和几个SPU的性能挖出来，画面中如何放入313个光源，说着说着，他开始算了起来："SPU会分担GPU两成到五成的运算量，那么让我们来算算：6倍的3.2GHz……"



■Guerrilla的总部位于阿姆斯特丹运河河畔。







Goldberg知道大事不妙，在数字的催眠下脑袋开始天旋地转……

那天晚上，Goldberg一行人来到一家摩洛哥酒店的一个帐篷状建筑，那是一家充满异域风情的餐馆，记者与Guerrilla工作人员在内总共40人吃着小菜，看火辣辣的舞女们跳舞。几杯酒下肚，Hulst向记者们抱怨说，E3 2005的那段预告片公布后，在业界关于"实际画面还是CG动画"的大争论中，Guerrilla遭到了无数的恶语中伤。Goldberg安慰他说："他们很快就会明白……"经过这次Guerrilla的实地探访，Goldberg相信大餐已经做好，玩家们必定会大快朵颐。

几天后的一个夜晚，在漫长的航程后，Goldberg终于回到了美国。由于时差还没倒过来，他干脆在大半夜打开PS3，开始玩《杀戮地带2》的beta测试版，就在这时，电话突然响起，对方正是Hulst——原来他也来到了美国。Goldberg陪着Hulst和他的太太在Rivington酒店吃完饭，席间天南地北地聊了各种话题，从噩梦到连环杀手，到心理学，再到游戏批评家和养孩子，几个小时不知不觉地过去了。原来Hulst是因为他的太太Teresa才加入游戏产业，Teresa本身也是业界名人——她是育碧美国分公司的4号员工，在她的推荐下，Hulst成为了育碧美国的7号员工，没有Teresa，可能就不会有《杀戮地带》。因此，当你在这款为男士而准备的游戏中血战海尔干人时，不仅要感谢Hulst，还要感谢他背后的女人。

■这座银行办公楼已经有300多年的历史。



文 Delphi 编 星夜 美编 NINA



第一方的年终奖

有关次世代战争最令人赏心悦目的一点是，在众多狂喜、悲情乃至意想不到的惊变后面，你永远猜不到接下来的剧本发展。即便媒体和一群鼓噪的玩家迫不及待的将主流语境放置在为胜利者加冕的层面上，但你得承认，三大硬件厂商未出手的好牌还有很多——尤其是索尼。在最新一次接受媒体采访时，SCE总裁平井一夫站在镜头前，姿态相当松弛，头侧向左肩，面带笑容，无须怀疑，他的眼神和姿态中流淌着权势感。索尼旗下众多精锐的第一方游戏开发者，正在他的麾下整装待发，为PS3重归王座奋力厮杀。俗话说，君王的力量，不在于惩罚，而在于宽恕和奖赏。因而一个有趣的话题是，平井一夫如何看待手下诸多爱将在次世代的表现，又会采取哪些适当的激励手段？虽然我们无法获得真正的答案，却有兴趣越俎代庖，以我们自己的眼光和判断来审视索尼旗下第一方游戏开发商的表现。毕竟，作为玩家，我们也不可避免地卷入这场次世代战争，并期待着Playstation3迸发真正的底力——如同其上一代加冕皇位的兄长那样！

随着平井一夫履新SCE总裁一职，依靠第一方游戏开发者的"自力更生"战略，使他们获得了更宽松、自由的开发权限以及强有力的资源支持。当传统与界限一再被打破，美日欧三地的天才开发者们将迸发出何种能量？从根本上，这些做法都旨在激发内在活力，而非简单的求诸外力。这场轰轰烈烈的行军过程，可以分解为无数个琐碎的战役，这一过程与SCE的公司愿景相比，有振奋人心的部分，也有痛苦的摸索——对自身习以为常开发方式的扬弃。因而我们看到：取得辉煌战果的SCEE，表现更加卖力的SCEA以及对PS3炮火支援方面屡次失靶的SCEJ。在2008财政年度即将落幕之时，SCE第一方游戏开发者纷纷交出了自己的成绩单，无论是总结得失还是论功行赏，我们更愿意以一种新颖的方式为他们颁发年终奖，区别传统的现金奖励，那些带有幽默甚至戏虐色彩的奖品，在一定程度上表达着PS3玩家们的情绪乃至殷切期望，正如丘吉尔所言：你可以失去一场战役，但决不能输掉整场战争。

美国势力

圣莫尼卡制作室

Sony Santa Monica Studio

成立日期：2000年
公司地点：加州洛杉矶圣莫尼卡区
代表作品：《战神》
次世代新作：《战神III》
次世代贡献度：7/10
能力评估：打造神话史诗动作游戏，第一方PSN游戏主要开发商
年终奖：新西兰惠灵顿免费度假，《无尽的任务》游戏账号

阳光明媚，海风轻拂的圣莫尼卡海滩，即使是勇猛的奎托斯，一样会被这里充满闲情逸致的氛围所打动。作为整个加州最具吸引力的美丽海滨城市，圣莫尼卡是SCEA开发版图中最重要的一环。"《战神》系列"的诞生，令圣莫尼卡制作室声名鹊起，而他们的日常工作除了描绘斯巴达之魂的史诗冒险，还负责第一方PSN游戏的创作以及对SCEJ出品的日式游戏的本地化。有趣的是，圣莫尼卡制作室与索尼的另一张王牌：顽皮狗制作组，同在一个办公园区工作，两者的相互



▲《战神III》首席建模师 Louis Lu。

协作与促进被业内传为佳话。2001 年，利用顽皮狗研发的第一方游戏引擎“Kinetica”，圣莫尼卡制作组打造了 PS2 科幻竞速游戏《极速魔神》，随后又在《战神 II》中将游戏引擎的潜能发挥到极致。可以这样说，借助“《战神》系列”的横空出世，圣莫尼卡制作室为 PS2 主机献上了最华美的谢幕演出，而它们雄心勃勃的次世代计划才刚刚拉开帷幕。从 2007 年开始，圣莫尼卡制作组陆续协助第三方创作了《浮游生物》、《每日射手》等 PSN 游戏，并负责英文化《异界魂灵 失落的传承》、《无限回廊》等作品。预定 2009 财政年度发售的《战神 III》，无疑将成为今年欧美地区最受瞩目的 PS3 独占大作。

在《战神 III》开发团队中有不少华裔面孔，



▲《战神》的开发团队。

其中来自台湾的首席建模师 Louis Lu 出镜率颇高。他坦言圣莫尼卡制作室与台湾工作环境最大的不同在于对专业的尊重。“在台湾，美工的地位很低，通常要求从建模到贴图什么都要做，而在这里，分工非常明确，你只需要专注于自己擅长的工作，精益求精。”正是由于这些最好的建模师，最好的音乐师乃至最好的开发导演们的通力合作，才缔造了今日“《战神》系列”的传奇。从 1 代时的创意主管 David Jaffe，到 2 代导演 Cory Barlog，《战神 III》的开发接力棒又交到了 Stig Asmussen 的手中。作为《战神》开发团队的核心成员，Stig Asmussen 在惊心动魄的场景设计以及把握战斗节奏感方面表现出色。从预告片看，《战神 III》的 60 帧画面以及战斗环节上的大幅度进化尤其令人期待。事实上，“《战神》系列”的游戏素质向来毋庸置疑，或许圣莫尼卡制作室肩头最大的压力，是确保游戏在本财政年度如期推出。

与好莱坞同在一个城市的圣莫尼卡制作室，处在美国娱乐产业的前沿地带，不仅是 SCEA 开发战略的桥头堡，还可以更好的吸纳娱乐业的顶尖人才。值得注意的是，虽然《战神》开发团队始终是圣莫尼卡制作室优先发展的部门，但是创作 PSN 游戏和本地化工作，占用了制作室不少资源和精力——而这些工作并未充分发挥、调


▲圣莫尼卡的办公环境。

动圣莫尼卡团队的自身优势与专长，今后，SCEA 不妨将这些工作逐步转移到位于福斯特城的工作室。尽管目前圣莫尼卡制作室还有很大提升空间，但他们的表现配得上一份年终奖：邀请《战神 III》开发成员到新西兰惠灵顿旅游，因为这里诞生了一部伟大的电影三部曲《指环王》，世外桃源般的景色，将给他们创作《战神 III》带来新的灵感。而生命力依旧旺盛的网络游戏《无尽的任务》的游戏账号，也可以激励他们在《战神》系列游戏可重复性和多人部分的探索领域迈出坚实的一步。无论如何，对那些预言 PS3 可能输掉次世代战争的言论，圣莫尼卡制作室与奎托斯的态度保持着一致：老子不依。

索尼在线娱乐
Sony Online Entertainment

成立日期：1995 年
公司地点：加州圣地亚哥
代表作品：《无尽的任务》、《诺拉斯战士》、《未名传奇》
次世代新作：《特工大战》、《自由国度》、《DC 漫画英雄世界 Online》
次世代贡献度：6/10
能力评估：SCE 首席次世代网络游戏开发者
业绩奖惩：工作时间只能用 PS3 上网

索尼在线娱乐总裁 John Smedley 曾将公司并购行为生动的比喻成：“怎么找到一个好的伴侣？最好的办法就是让自己配得上对方，因为一个好的伴侣决不会是傻瓜。”从某种意义上说，索尼在线娱乐目前心仪的对象依然是 PC 而非 PS3。作为这个星球上最成功的大型网络游戏开发商之一，SOE 缔造了《无尽的



任务》、《星球大战 银河系》、《先锋 英雄传说》等网游市场的金字招牌，去年他们为《无尽的任务 2》推出了第八部资料片。除此之外，SOE 在 PS2 平台上的表现也可圈可点，以《无尽的任务》故事为背景的动作角色扮演游戏《诺拉斯战士》，在游戏任务设计、角色成长和随机迷宫等方面均取得了开创性的突破，每名角色的游戏时间甚至达到百余个小时。相比之下，SOE 为 PS3 准备的 RPG 游戏《未名传奇 黑暗王国》，则是一次不折不扣的倒退，游戏在多数方面都够不上次世代的门槛。其后，经典游戏《爆冲赛车》又以高清姿态登陆 PS3，但 SOE 的整体设计依然显得有些漫不经心。


■ SOE 的 PS3 间谍网游大作《特工大战》。

当然，SOE 在次世代并非总是灰头土脸，PS3 下载游戏《钻石迷情 2》和《危机问答》，在 PSN 上获得了来自玩家的热烈追捧。2008 年 3 月 13 日，SCE 宣布正式将 SOE 划归帐下，成为其全资子公司。随后的 E3 展上，SOE 高调宣布为 PS3 平台打造三款次世代网络游戏：《特工大战》、《自由国度》以及《DC 漫画英雄世界 Online》。前者的间谍主题符合成年玩家胃口，《自由国度》轻松诙谐的风格受到低龄玩家的偏爱，而后者那些在欧美地区风靡的漫画英雄角色，无疑会激发更广泛玩家群体的关注。不过 SOE 的此番精心布局依然存在软肋：三部作品直到现在也未确定发售日期。很大程度上，这与网络游戏市场变天不无关系，《魔兽世界》的异军突起，极大挤压了 SOE 的固有市场，而次世代平台网络游戏的发展尚处于摸索阶段，当前 SOE 的犹豫不定也就不难理解了。不过，SOE 在 1999 年推出《无尽的任务》时，网络游戏市场依然处在襁褓之中，抢占先机的变革勇气，为 SOE 带来了此后数年的繁荣发展。因此，SOE 获得的年终奖是在工作时间只能用 PS3 上网，或许只有这样，才能让它意识到，在 PS3 千万装机量的基础上，是完备的网络功能与新奇的网络体验。

圣地亚哥制作室
SCE San Diego Studio

成立日期： 2005 年
公司地点： 加州圣地亚哥
代表作品：《NBA06》、《MLB06 ：The Show》
次世代新作：《NBA09》、《MLB09 ：The Show》
次世代贡献度： 7/10
能力评估： SCEA 旗下主要的体育游戏开发者
年终奖： NBA 球队的比赛年票，《MLB》下一作的游戏封面

当 EA 与 Take-Two 在体育游戏市场打得不可开交之际，玩家们早已习惯等待圣地亚哥制作室每年推出的两道体育大餐：NBA 和 MLB 系列。一个引人关注的细节是，在《NBA09》中 SCEA 邀请了科比、詹姆斯、安东尼等 6 位 NBA 巨星代言，而竞争对手 EA 的《NBA Live 09》只请来了托尼 · 帕克。这一数字比例同样适用于对两部游戏内容上的比较，PS3 版的《NBA09》采用全新次世代图像引擎，收录完整 NBA 球队，战术系统和联赛随机事件得到大幅加强，丰富的迷你游戏和比赛模式让篮球玩家乐此不疲，该系列已经成为目前最出色的次世代篮球游戏。对始终坚定培养第一方游戏开发者的索尼而言，这无疑是一种巨大的回报。而由圣地亚哥制作室开发的著名棒球系列游戏《MLB：The Show》，被评论风格向来严苛的《Edge》杂志评价为“目前少数几款具备顶尖技术实力的体育游戏。”



圣地亚哥制作室的前身是索尼旗下的 989 Sports，近年来，陆续同 Solworks 和 Red Zone 两家体育游戏开发小组合并，令人惊奇的是，他们几乎没有受到团队变动乃至游戏开发文化碰撞的影响，反而迅速走上正轨，或许下面的故事可以给我们一些启示。制作室的开发主管 Chris Cutliff 提出支援部门应该要和开发部门一样发奖金，这在 SCE 内部并没有先例，尽管申请报告两次被退回，但是 Cutliff 依旧坚持己见，“业绩是整个团队共同做出的，不给支援部门同样的鼓励有失公允。”最终达成了目标。正因为如此，NBA 球队的比赛年票无疑是圣地亚哥制作室开发成员们应得的奖励，至于让他们成为《MLB》下一作的封面人物，1UP 在去年底已经发出了类似的倡议，“圣地亚哥的开发团队不妨考虑在游戏封面上亮相，因为在玩家眼中，他们才是（这个系列）真正的明星。”



▲索尼圣地亚哥制作室办公楼。

Incognito 娱乐
Incognito Entertainment

成立日期： 1999 年 5 月
公司地点： 犹他州盐湖城
代表作品：《烈火战车》
次世代新作：《战鹰》
次世代贡献度： 6/10
能力评估： 擅长射击与多人游戏开发
业绩奖惩： 客串担任《越狱》编剧

2009 年 2 月 26 日，《战鹰》指挥中心正式在 PlayStation Home 安家落户，作为 PS3 上市初期美誉度最高的作品之一，游戏的版本号已经变更为 1.5，三个追加内容包和刺激的官方锦标赛，足以让《战鹰》对战大厅中来自世界各地的玩家们保持情绪高昂。PS2 时代的 Incognito 娱乐可以称得上是一家《烈火战车》公司，他们始终专注于为这款经典战斗赛车游戏开发续作。即使拥有制作 PS3 版《战鹰》的经历，也没有改变这家聚精会神公司的 DNA，直到公司创始人 Scott Campbell 和 David Jaffe 宣布离职……对早已习惯等待并遵从创始人思维和创意的 Incognito 娱乐的员工们而言，他们需要在头脑中更主动的适应当前的变化。公司新主管 Dylan Jobe 一针见血的表示：“不仅是行为上的勤奋，更多的是思考上的勤奋，我常听到很多管理者说不能容忍别人行动上的迟缓，却对员工思维的懒惰网开一面。在游戏业，先有思考上的勤奋，行动上的勤奋才有价值。”或许，锻炼 Incognito 员工主动思维的最佳方式，就是让他们临时客串一下《越狱》的编剧，至少为这部即将完结的美剧献上一段不那么“出人意料”的结局。



▲《战鹰》的官方服务器。

Zipper 互动
Zipper Interactive

成立日期： 1995 年
公司地点： 华盛顿州雷蒙德
代表作品：《海豹突击队》
次世代新作：《MAG》
次世代贡献度： 5/10
能力评估： 擅长军事战术射击游戏的开发
业绩奖惩： 品尝南美可食用昆虫

2005 年，由于战术射击游戏《海豹突击队 3》涉及孟加拉国战乱，SCE 遭到该国政府的指控。尽管如此，这部作品销量轻松突破百万，继续保持北美地区 PS2 平台在线人数最多游戏的殊荣。2006 年初，谋划 PS3 未来发展的 SCE，出手收购了两家被寄予厚望的游戏开发组，一家是 Guerrilla Games，另一家就是《海豹突击队》的生父 Zipper 互动。此后的几年间，Zipper 继续在 PS2 和 PSP 上推出《海豹突击队》新作，值得一提的是，Zipper 或许是 PS2 时代欧美地区最热衷技术支持的第一方开发者，《海豹突击队：亡命战队 2》PSP 版发售两年后，他们还在推出补丁修正 Bug，不过联机作弊现象依旧时有发生。Zipper 的最新力作是将在今年发售的 PS3 独占大作《MAG》，支持 256 名玩家参战，更广阔的场景，更丰富的团队战术选择。随着 PS3 硬件机能的飞跃，Zipper 多年来意图在“《海豹突击队》系列”中展现的真实战争与小队配合将得到完美的诠释。有趣的是，围绕这部游戏，媒体先后报道了多个副标题，包括《原点》、《阴影战争》、《全球突袭》和《决战时刻》。或许，惟一需要担心的问题是 Zipper 能否及时消除恶性 Bug，杜绝联机作弊现象？这里他们会收到一份特殊的礼物：来自南美洲的可食用昆虫，相信这将在很大程度上强化开发团队对“Bug”的仇视。



▲ Zipper Interactive 的制作人宣布《MAG》的开发计划。


▲ Zipper Interactive 的办公园区。

福斯特城制作室
Sony Foster City Studio

成立日期： 1995 年
公司地点： 加州福斯特城
代表作品：《荣誉至上》
次世代新作： 无
次世代贡献度： 4/10
能力评估： PS3 游戏开发的支援性工作
年终奖： 参观 EA 红杉市总部，自费购买 PS3 游戏《死亡空间》



■《荣誉至上》的制作人 Alben Pedroso。

美国加州福斯特城是 SCEA 总部所在地，这里的研发人员似乎要承受更多的压力，因为他们每天都要在 SCEA 总裁 Jack Tretton 的眼皮底下工作，偶尔还会在走廊上撞见前来开会的 SCE 总裁平井一夫或 SCE 全球制作室负责人吉田修平，但这显然不能成为福斯特城制作室在 PS2 时代表现碌碌无为的理由。这家第一方制作室主要承担 SCEA 旗下游戏开发的支援性工作，同时协调处理与第三方的关系。2004 年，福斯特制作室迎来了难得的机遇，联合功夫明星李连杰打造了 PS2 动作游戏《荣誉至上》（Rise to Honor），李连杰本人花费 6 周时间进行各种动作捕捉和武术指导工作，游戏华丽的电影效果和热血的打斗动作令人印象深刻，但遗憾的是，游戏本身短暂的剧情和单调的操作，使得《荣誉至上》并没有为福斯特城制作室带来渴望的"荣誉"。2005 年，SCEA 宣布重组福斯特城制作室，将部分核心开发成员调往圣莫尼卡制作室。



进入次世代，福斯特城制作室与 Insomniac Games 共同完成了《瑞奇与叮当 未来毁灭器》的制作，并对某些第三方 PS3 游戏开发项目进行协助，看上去，他们与再次独立开发游戏的机遇渐行渐远。分析其中缘由，除了福斯特城本地并非美国游戏产业的开发重镇，制作室的定位不明也是一个重要原因。因此，我们为福斯特城制作室准备了这样一份年终奖：参观 EA 红杉市总部，自费购买 PS3 游戏《死亡空间》。同样位于公司总部，但 EA 红杉市的开发团队不但推出了热卖的"《哈利・波特》系列"，去年底的恐怖动作游戏《死亡空间》，令整个游戏界为之惊艳。显然，福斯特城制作室可以从对方的经历中找到解开自身迷局的答案。2009 年初福斯特城制作室对外公开招聘，邀请开发项目经理、高级工程师、环境美术师等加盟，或许，他们将通过 PSN 游戏的开发走向复兴之路。

顽皮狗
Naughty Dog

成立日期： 1985 年
公司地点： 加州圣莫尼卡
代表作品：《古惑狼》、《杰克与达斯特》
次世代新作：《未知海域 德雷克的宝藏》
次世代贡献度： 9/10
能力评估： 塑造经典游戏角色，释放 PS3 硬件潜能
业绩奖惩： 为摩根寻找伴侣，全体员工享受日本豪华游



■顽皮狗的办公楼。

在很多玩家眼中，"船长"几乎成了次世代美轮美奂画面效果的最佳代言人。不过，顽皮狗总有办法证明自己的魔力，当他们再次吹响冲锋号角，高调宣称《未知海域 2》的目标将是彻底榨干 SPU，充分释放 PS3 硬件机能时，神机的拥有者们自然也为之欢呼雀跃，在经历了一场充满明媚阳光的热带海岛浪漫之旅后，他们马上就要踏上神秘喜马拉雅的冰天雪地。像往常一样，顽皮狗此次的备受追捧来源于它超越玩家和业界预期的能力，在 PS2 时代，《杰克与达斯特》是欧美地区最具代表性的动作游戏之一，主人公杰克和他肩膀上那个经常耍贫嘴的同伴达斯特，一起成为了脍炙人口的游戏角色。顽皮狗旗下的天才技术团队 Ice Team 打造的"Kinetica"引擎，广泛应用于《战神》、《海豹突击队》、《大逃亡》等作品中，为 PS2 在欧美地区开疆拓土立下了汗马功劳。正因为如此，SCEA 在资源调配和支持力度上对其格外偏爱，赋予顽皮狗更宽松自由的开发权限。

审视顽皮狗在次世代的表现，"力挽狂澜"或许是一个恰当的比喻。PS3 初期略显单薄的产品线，尤其缺少在画面上具备超越性实力的作品，《未知海域 德雷克的宝藏》勇敢地担当起扛旗者的角色，殊为难得的是，游戏好莱坞电影般的叙事手法以及丰富的游戏性，同样为次世代游戏树立了标杆。我们也不难在其中发现顽皮狗自身的成长，相比过去的卡通风格和动作元素，《未知海域》更趋向于成人化，引入大量枪战



▲顽皮狗总裁威尔斯和明星狗摩根。

场景和人物对白，角色塑造也显得真实、饱满，富有深度，讲故事的能力尤为老道。此外，借助广泛的游戏产业人脉资源，由顽皮狗前员工加盟的 Insomniac Games 和 Ready at Dawn 纷纷成为索尼忠实的第二方开发者，在产业合纵连横中为索尼打开了局面。相比 PS2 时代的"锦上添花"，日益成熟的顽皮狗已经成长为 SCEA 游戏版图的中流砥柱，2009 年发售的《未知海域 纵横贼道》将为玩

家展现主人公德雷克人性的另一面，或许还将在一定程度上终结外界不绝于耳的主机性能之争。

很多时候，我们会习惯性的认为，顽皮狗注定成为顽皮狗，就像爱莲娜会爱上德雷克一样顺其自然。其实，这家公司在成长过程中经历过不少磨难，两位创始人的离职，失去古惑狼品牌的开发权，以及在游戏技术与内容平衡上的反复。从这个角度看，顽皮狗的成功依靠的不仅是天赋和好运气，更重要的是他从不拘泥于公司固有的个性，适时发展自己的创新能力，在成功中依旧保持着自我提升。对于这样一位"吃得是奶，产出的是更多的奶"的好员工，索尼自然不该吝啬奖励，而具有激励性效果的做法，或许是为顽皮狗"最老"的成员摩根寻找一位合适的伴侣。摩根是顽皮狗特殊的一员，他是一只黑色猎犬，在枯燥的游戏开发过程中，带给团队成员们无尽的欢乐。顽皮狗总裁威尔斯幽默地表示："它是顽皮狗的象征，我们这里真正的国王，人人都爱它。在公司里它畅通无阻，而且不受任何保密协定的限制，但不要指望它会向你们（指记者）透露什么。"随着摩根年龄的增长，顽皮狗的员工们开始操心起"传宗接代"的问题，而目前它依然没有找到钟意的对象，考虑到顽皮狗自身的高速发展，索尼为摩根寻找伴侣的标准显然不能输给"闪电狗"。



真正出于"商业目的"的奖赏应该是邀请顽皮狗免费到日本旅游，拜访一下山内一典和他的Polyphony Digital。同为索尼旗下技术实力最为雄厚，创造力惊人的开发者，两者最大的差异或许是：顽皮狗的游戏开发生涯几乎从未出现过延期现象，这得益于他们将开发目标拆解为一个个短期可控的小目标的柔性制度，一旦出现阶段性延期，立即重新审视整个开发计划并作出迅速修正。当然，作为《ICO》的忠实拥趸，顽皮狗总裁威尔斯可以邀上田文人喝上一杯，ICO Team对游戏艺术性的深入探索，同样会令顽皮狗受益匪浅。除了《未知海域2》，目前有传闻顽皮狗在秘密筹划杰克的次世代新作《杰克与达斯特IV 失落的边境》。最令人振奋的消息是，Ice Team已经开始全力打造"PS3的动力泵"——代号为ICE的游戏引擎，一旦顺利研发完毕，第一方游戏开发的效率与表现力无疑将迈上新的台阶。

Bend 制作室

Bend Studio

成立日期： 1994年
公司地点： 俄勒冈州本德市
代表作品：《虹吸战士》
次世代新作：《虹吸战士5》
次世代贡献度： 5/10
能力评估： 最钟情于PSP游戏开发的第一方
业绩奖惩： 大卫击败歌利亚的油画

本德市虽然是俄勒冈州中部地区最大的城市，人口却只有8万余人，喀斯开山脉和德舒特河穿行其间，孕育了这里绮丽的自然风光和壮美的野生森林。就像这座城市一样，Bend制作室是SCEA旗下规模最小的第一方开发者，但在PSP游戏领域却发挥着无可替代的作用。有趣的是，在跳槽和二次创业已成游戏业常态的今天，15年前建立Bend制作室的四位创始人依然留在这里工作，或许你会认为，他们缺少变化和进取心，但透过《虹吸战士》系列游戏的曲折命运，将会为我们还原Bend制作室的真实面貌。1999年发售的PS射击游戏《虹吸战士1》，以精湛的任务设计、曲折的剧情、高超的AI以及恰到好处的动作成分取得了巨大成功，销量突破250万套，媒体综合评分接近90%。然而，一年之后发售的续作，却因为平淡的任务和剧情设计备受外界非议。这一系列在PS2时代的下落速度甚至比游戏中致命的虹吸病毒传播速度还要快……应该说，Bend制作室的乐观情绪使《虹吸战士》在玩家需求变化时猝不及防，游戏销量直线下滑，保守的开发理念开始失效，进而影响了整间公司的运转。



■本德市的自然风光。

"因为每个人看问题都有局限性，我也不例外，所以当大家聚在一起时，我们会把特别尖锐的问题摆在桌面，有些人会被吓倒，但是更多的人决心直面挑战。"Bend制作室的创始人John Garvin回忆说。凭着俄勒冈人特有的顽强性格，开发团队决心在摔倒的地方重新站起来，而PSP的出现为《虹吸战士》的复兴提供了契机。《虹吸战士 黑镜》和



▲《虹吸战士》的游戏封面。

《虹吸战士 洛根阴影》的杰出表现，征服了不少拥有PSP的年轻玩家，Bend制作室又借PSN游戏《虹吸战士 战斗任务》探索了系列联机化的方向。当《抵抗 惩罚》的开发案摆在John Garvin的办公桌上时，Bend制作室俨然成为索尼PSP游戏开发的王牌力量。据悉，《虹吸战士5》PS3版目前也在开发之中，John Garvin表示："次世代舞台已经有了很多巨人，这对我们来说是一种鞭策，但不要忘记小个子也有力量。"看起来，大卫战胜歌利亚的油画是给Bend制作室最好的年终奖，因为在这个故事中小个子同样战胜了巨人，在骄傲与浮夸情绪横行的游戏业，低调和谦逊从来都是一种美德。

欧洲力量

利物浦制作室
Sony Liverpool Studio

成立日期： 1993年
公司地点： 英格兰利物浦
代表作品：《反重力赛车》
次世代新作：《反重力赛车HD》
次世代贡献度： 5/10
能力评估： 主要从事赛车、竞速类游戏开发
年终奖：《霹雳游侠》DVD全集

利物浦制作室是SCE旗下历史最为悠久的第一方游戏开发组，它的前身是1984年成立的Psygnosis游戏公司，在上个世纪80年代末到90年代初表现出相当勤奋与多产的发展态势，为不同主机开发了将近50部游戏作品。1993年，SCE收购了这家老牌制作组，尽管拥有庞大的产品线，但他们真正在PS平台上大放异彩的游戏还是日后原创的《反重力赛车》与《F1方程式赛车》。目前，利物浦制作室大约拥有100名员工，包括两个游戏开发团队，其中一支专注于“《反重力赛车》系列”的创作，2007年由于F1联盟的授权到期，利物浦制作室至此无缘F1赛车游戏的开发。客观地说，他们在PS3平台上的表现难以令人满意，尽管PS3下载游戏《反重力赛车HD》在欧洲风靡一时，但游戏中的赛道大部分移植自PSP游戏，除了画面的大幅度进化，反重力赛车系统和玩法并没有实现玩家所期待的变革。另一个重要的问题是，利物浦制作室已经太久没有推出原创新作了，相比经营上的停滞，创新的枯竭显得更加致命。



SCEE主管旗下制作室的负责人Michael Denny认为扭转局面的最佳办法是：强强联合。2009年1月7日，SCEE对外宣布利物浦制作室将和“《机车风暴》系列”的开发商Evolution Studio合并，在统一的管理架构下，分享双方的开发资源与视野，为PS3平台打造超一流的竞速游戏。当然，这项融合本身并不影响两家制作室在游戏研发层面上的自主性，对此形象的比喻是：生活在同一屋檐下的两个伙伴。目前有报道说利物浦制作室除了秘密从事《反重力赛车》PS3版正统续作的开发，也在和一些英国本土开发者合作，打造一款非赛车类的全新作品……适合利物浦制作室的年终奖，非一套《霹雳游侠》DVD全集莫属。这部曾经风靡全球的电视剧几乎与利物浦制作室同时诞生，剧中那部拥有智能的黑色汽车K.I.T.T.，直到今天依然是人们难以忘怀的汽车明星。或许，这种经久不衰的气质才是利物浦制作室所真正欠缺的。

剑桥制作室
Sony Cambridge Studio

成立日期： 1997年
公司地点： 英格兰剑桥
代表作品：《骷髅骑士》
次世代新作：《PlayTV》
次世代贡献度： 5/10
能力评估： 除了游戏开发，还从事第三方支援工作
年终奖： 在叹息桥上召开公司开发会议

如果说剑桥地区多产教堂、学院旗和诺贝尔奖获得者是顺理成章的话，那么拥有90名员工的剑桥制作室并不“盛产”游戏，就有些出人意料了。他们在PS时代最辉煌的战绩，是推出了既叫好又叫座的原创动作游戏《骷髅骑士》，不过随后他们就逐渐远离玩家的视线。与福斯特城制作室类似，剑桥制作室承担了部分协助第三方开发游戏的职责，比如《天剑》和《EyeToy》系列等。进入次世代他们最大的手笔，是为PS3专用电视接收设备PlayTV设计配套软件。目前，剑桥制作室的最新工作是协助Media Molecule制作《小小大星球》PSP版。有趣的是，当《天剑》开发团队Ninja Theory撤离位于剑桥的办公楼后，媒体一度将之解读为SCEE可能关闭剑桥制作室。缺少原创作品，没有充分调动剑桥地区丰沛的人才资源，都是剑桥制作室自身发展的软肋。解决这个问题，不妨将制作室的开发会议搬到附近的叹息桥上召开，这里与威尼斯的叹息桥有着相似的典故，都是过去押解死刑犯所必经的路线，或许这样的警醒，才能激发剑桥制作室上下的斗志。





伦敦制作室
Sony London Studio

成立日期： 1993年
公司地点： 英国伦敦市
代表作品：《大逃亡》、《EyeToy》、《歌星》
次世代新作：《歌星》、Home、《EyePet》
次世代贡献度： 8/10
能力评估： 综合性第一方游戏大型开发商
年终奖： 在特拉法加广场的游戏嘉年华上演讲

哪些将创造未来的新技术或新趋势已经发生了？这一问题的答案决定了公司在机会面前的潜能究竟有多大，而伦敦制作室，碰巧或者注定，成为这种变化的一个绝佳缩影。他们对摄像头功能的挖掘，创造出在欧洲大获成功的《EyeToy》游戏系列。敏锐把握城市沙盘和音乐类游戏的流行趋势，《大逃亡》与《歌星》应运而生。对游戏3.0的深入探索，则为PS Home的厚积薄发奠定了基础。作为SCEE旗下规模最大的第一方游戏开发者，伦敦制作室拥有超过250名员工，具备同时开发2-3款游戏的实力。在PS2时代，他们推出的足球游戏《This is Football》、《大逃亡》等作品取得了超乎预期的成功，但工作室主管Jamie Macdonald却冷静的告诫属下，“如果把公司未来几年的发展看成一部小说，

那么我们现在所在的这个章节的题目就是——重新定位！”这对伦敦制作室而言可谓一次脱胎换骨的历练，为了更好的应对游戏业的发展和变化中的玩家需求，伦敦制作室自发进行了多次内部重组，并且毫不留情的废除了开发流程中的种种弊端。应该说，他们变革的动力源于对自我的重新认知，对公司现状及未来之间距离的衡量。

伦敦制作室不仅善于把握趋势，在产品研发领域也力求精益求精。Jamie Macdonald 有关 Home 最著名的一段评论是：“我要强调的是，Home 不是一件卖出去完事的盒装游戏，它会不断进化、改头换面、与时俱进，绝不是一锤子买卖。”作为开启游戏 3.0 时代的里程碑式作品，Home 是伦敦制作室不容有失的核心开发项目，而这势必会对公司的其他计划造成冲击。2008 年，SCEE 宣布取消伦敦制作室《大逃亡》和《八天》两部 PS3 新作的开发。目前旗下的 R&D 小组正在为 PS3 创作《EyePet》新作，其它团队正在努力扩充 Home 的美妙世界，而专司《大逃亡》游戏制作的 Team Soho 的下一步动作也值得玩家期待。在今日的游戏产业，伦敦制作室已经成长为 Playstation 的创新源头之一，不过 Jamie Macdonald 心中还是有着些许遗憾，他的父亲和祖父都是英国皇家海军，自己却走上截然不同的游戏开发之路。今年底，伦敦特拉法加广场将会继续举办游戏嘉年华活动，参展的 SCEE 不妨考虑让 Jamie Macdonald 发表演讲，对这名功勋卓著的老人而言，在因英国特拉法加海战而命名的广场上演讲，无疑是一种巨大的告慰。

Guerrilla Games
Guerrilla Games

成立日期： 2000 年
公司地点： 荷兰阿姆斯特丹
代表作品：《弹震症 越南 1967》、《杀戮地带》
次世代新作：《杀戮地带 2》
次世代贡献度： 9/10
能力评估： 首席第一方 FPS 游戏开发者
年终奖： 荷兰博物馆收藏《杀戮地带 2》

1UP 网站曾如此评论 2005 年 E3 展上播放的那段《杀戮地带 2》视频，“这段宣传片仅仅是广告，它已经变成了单纯的营销——或许从来就是这样的。”在 PS3 诞生之初，开发摸索期的一些灰暗例子，《杀戮地带 2》屡次宣布延期，都成了某些人攻讦 PS3 的口实。近日，1UP 网站推出了《杀戮地带 2》的评论文章，其中这样写到，“游戏毫无争议的确立了自己在顶级射击游戏中的位置，在过去几年，对于《杀戮地带 2》的期待已经达到一种近乎荒谬的境地，但眼前的事实证明它的确说到做到！”纵观整部游戏，无论是勇猛而冲动的 Rico，冷酷且执著 Visari，还是史无前例的战场气氛烘托，超硬派的枪械手感，乃至将团队配合体现的淋漓尽致的网战，都给人留下了深刻印象。《杀戮地带 2》不再是一款简单的“杀手游戏”，它是真正的 FPS。近日，Guerrilla Games 的开发主管 Arjan Brussee 在接受媒体采访时，并未流露出大功告成式的放松，反而不无遗憾的表示“本该在《杀戮地带》中做得更好”。你或许认为自己理解他说的话，但本质上，我们仍旧无法体会他多年来的心路历程。



▲ Guerrilla Games 的办公地。



▲阿姆斯特丹街头的《杀戮地带 2》巨幅广告。

1993 年，荷兰人 Arjan Brussee 加盟 Epic MegaGames 担任公司程序主管，负责横板过关游戏“《Jazz Jackrabbit》系列”的开发。有趣的是，Arjan Brussee 手下有一位性格张扬、才华横溢的年轻设计师，他就是日后《战争机器》的制作人 Cliff Bleszinski。1999 年，Arjan Brussee 决心回到祖国荷兰创业，公司首部作品是为 Eidos 代工的 PS2/Xbox 射击游戏《弹震症 越南 1967》，累计售出 60 万套。随后，Guerrilla Games 开启了 ISA 和海尔刚星人的史诗战争，并成为索尼旗下的第一方。Arjan Brussee 不仅是荷兰规模最大的游戏公司的创始人，对荷兰游戏产业的发展也做出了突出贡献，甚至被誉为荷兰游戏教父。Arjan Brussee 由当年远赴海外打拼的毛头小子成长为索尼阵营的开发中坚，他也体验到满足、焦虑、失落乃至期待所纠结在一起的难以言尽的复杂情感——就像不同立场的玩家看待《杀戮地带 2》的感觉。事实上，这部游戏不仅为 PS3 平台的 FPS 游戏确立了新标准，也预示着第一方游戏开发将驶向快车道！如果说电子游戏是一种新的艺术形式，那么《杀戮地带 2》对技术的不懈追求与突破性的游戏设计，理应在被称为博物馆之都的阿姆斯特丹找到属于自己的展台。

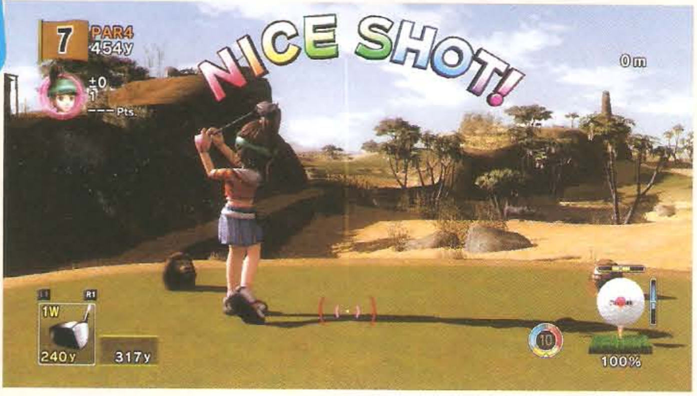
Evolution 制作室
Evolution Studio

成立日期： 1999 年
公司地点： 英格兰柴郡
代表作品：《世界汽车拉力锦标赛》
次世代新作：《机车风暴》
次世代贡献度： 8/10
能力评估： 新形态汽车竞速游戏开发者
年终奖： 代表索尼出战达喀尔汽车拉力赛

当年世嘉曾将《莎木》的游戏类型定义为“自由”，那么现在“《机车风暴》系列”的关键词毫无疑问就是“自由”与“狂野”。多年来，众多竞速游戏开发商习惯于在名车授权或多边形数量上你追我赶，Evolution 制作室却另辟蹊径，为玩家呈现出一个缺少传统规则束缚、随时随地遭遇突发状况，充满令人血脉贲张的追逐和碰撞的越野竞速游戏。“《机车风暴》系列”最大的魅力在于，即使缺乏赛车游戏经验，玩家依然可以在风驰电掣中成为文 · 迪塞尔（电影《速度与激情》的主演）。所以 2007 年 SCEE 宣布收购 Evolution 制作室时，外界普遍认为这是一笔十分划算的买卖。2008 年发售的《机车风暴 2 太平洋裂谷》月销量轻松突破百万套，日前索尼宣布《机车风暴》将登陆 PSP 和 PS2 平台，开发工作由 Evolution 制作室旗下子公司 Bigbig Studios 负责，这家制作室曾在 PSP 上推出备受好评的原创游戏《追击力量》。当然，人们最关注的还是 Evolution 制作室的下一步行动，除了继续为《机车风暴 2》推出下载包，这家充满活力的制作组显然也在酝酿新的计划。考虑到 Evolution 制作室对竞速游戏的敏锐洞察，以及自身雄厚的研发实力，他们更应该出战达喀尔汽车拉力赛，也许唯一的注意事项是，在这里并不鼓励碰撞——无论多么华丽（笑）！



日本军团



Clap Hanz

Clap Hanz

成立日期：1998 年
公司地点：神奈川县横滨市
代表作品：《大众高尔夫》、《大众网球》
次世代新作：《大众高尔夫 5》
次世代贡献度：6/10
能力评估：高尔夫游戏的开发翘楚
年终奖：横滨网球场的免费招待卷

一般来说，游戏公司最重要的生存智慧不是激情进取，而是张弛有度，所谓兵马未动，粮草先行，没做好准备的领域不应轻率出击。有趣的是，在 Clap Hanz 社内仅有不到 30% 的员工会打高尔夫球，但这并不妨碍“《大众高尔夫》系列”跻身日本的国民级游戏。1998 年，由高桥宏之、高桥秀五两兄弟建立的 Camelot 创作的《大众高尔夫》仅在日本一地的销量就突破了 200 万套，当时急欲扩张的 SCE 邀请开发团队重臣村守将志自组 Clap Hanz，从事“《大众高尔夫》系列”的开发工作，并在次年追加了 1000 万元投资。索尼的精心布局获得了丰厚回报，该系列每一作销量都轻松达到百万套。不过，受限于 PS3 初期不足的装机量，《大众高尔夫 5》并没有延续前辈的百万步伐，但仍然一度成为 PS3 日本地区销量最高的作品。游戏引入的网络对战机能为“《大众高尔夫》系列”开辟了新天地，Clap Hanz 不断努力完善游戏的联机环境，增加全新角色、道具和球场下载，并提供了语音聊天等新机能。去年度过十周岁生日的 Clap Hanz，出人意料的没有公布新作，尽管不少玩家相信《大众网球》登陆 PS3 是在情理之中。他们的年终奖被定为横滨网球场的免费练习卷，因为据说社内会打网球的员工比例较高尔夫还要低。



▲ Clap Hanz 的办公大楼。

Team Ico

Team Ico

成立日期：1998 年
公司地点：日本东京
代表作品：《ICO》、《汪达与巨像》
次世代新作：《ICO3》
次世代贡献度：5/10
能力评估：索尼旗下最具艺术气质的第一方开发者
年终奖：GDC09 会议上经久不息的掌声



即使心存抱怨，我们还是愿意等待，一直等待下去，因为 Team Ico 将要呈现的东西——情感与互动——实在美轮美奂。如果说上田文人四年磨一剑的风格已经成为开发惯例，那么 2009 年将是充满神秘感的“ICO3”最终浮出水面的时刻。2007 年 2 月《FAMI 通》杂志刊登了 Team Ico 的整版招聘广告，暗示了新作的开发。随后有关这部作品是《最后的峡谷》的传闻不绝于耳，游戏中的人物利用滑翔伞穿梭于巨大的峡谷之中。不过这或许是一次善意的误解，因为一名《汪达与巨像》的爱好者利用模拟器进入了原版游戏被弃用的区域，而这一场景恰恰是一座峡谷。2008 年 8 月，Team Ico 公布了一张神秘图片，长满青苔的废墟上有一根老旧的锁链，玩家们的情绪再次被调动起来。无论是《ICO》还是《汪达与巨像》，它们都是优秀的作品，与其他优秀作品的区别在于，这是一种有灵魂的艺术呈现。与任何一种“内向而生”的典型东方文化不同，日本文化具有更多兼容西方文明的开放性和流动性，这种通融体现在上田文人的作品中，使其不仅打有日本特色的烙印，同时也吸纳了来自外界的创造性构思。可以说，上田文人的游戏风格和艺术探求影响了一大批与他同龄的设计者，比如 David Jaffe、Ken Levine 和 Jade Raymond。据悉今年 3 月 23 日，上田文人将在 GDC2009 会议上发表有关东西方游戏设计的演讲，相信会后来自同行经久不息的掌声，将是对他最大的尊重和鼓励。



Polyphony Digital

Polyphony Digital

成立日期：1998 年
公司地点：日本东京
代表作品：《GT 赛车》
次世代新作：《GT 赛车 5：序章版》
次世代贡献度：7/10
能力评估：最成功的赛车游戏开发商
年终奖：只能使用港服账号登陆《GT 赛车 5 序章版》

在刚刚开幕的 2009 日内瓦车展上，雪铁龙展示了令人惊艳的概念跑车 GT by CITROEN，极具现代感的车身搭配蓝色 LED 灯组与可调式扰流尾翼、不仅充满了跃动感，甚至颇具日本武士风范，吸引了众多车迷与媒体的关注。相比之下，PS3 的玩家们无疑是幸福的，因为有关 GT by CITROEN 的完整车辆数据在去年就亮相于《GT 赛车 5 序章版》的游戏中，这辆跑车的造型设计正是出自 GT 赛车之父山内一典之手。事实上，早在三年前他就曾受邀为大众和日产的新车提供设计建议，协助制作了日产 R35 GT-R 的液晶仪表盘。毋庸置疑的是，山内一典和他的“《GT 赛车》系列”，已经成为日益壮大的游戏业对其他行业施展影响力的绝佳缩影。作为这个星球上最成功的真实模拟赛车游戏，“《GT 赛车》系列”不仅拥有千万级的惊人销量，更足以确保索尼在该游戏领域高枕无

忧。相比《GT 赛车 4 序章版》包含的车辆与赛道数量，《GT 赛车 5 序章版》的内容无疑要厚道得多，三次更新升级极大提升了游戏的价值。

谈及"《GT 赛车》系列"的成功，山内一典曾表示："GT 有他自己的灵魂，就是对现实的反映，所有一切都是真的，无论声音，风景还是车辆。"或许惟一虚幻的，只有《GT 赛车 5》的确切发售日期。在过去的一年里，围绕该游戏 2009 还是 2010 年推出，玩家、游戏媒体、索尼甚至山内一典本人上演了你来我往的拉锯战。仅从系列自身沿革发展的角度看，考虑到序章版的不断进化，《GT 赛车 5》的确没有迫切推出的必要。但在 PS3 急需市场发力的关键时刻，作为索尼阵中猛将的《GT 赛车 5》不能雪中送炭，的确有些说不过去。山内一典不仅是 Polyphony Digital 的主管，同时还担任 SCEJ 本社的副总裁，随着游戏开发工作变得越来越灵活，他获得的权限也越来越大，但这并不意味着，他可以忽视对 PS3 的应尽之责。当然，估计有关《GT 赛车 5》何时问世的话题，已经让山内一典耳朵长出了茧子，所以在年终奖的环节还是应该有些新意：Polyphony Digital 的全体员工只能用港服账号登陆《GT 赛车 5 序章版》，抛开空荡荡的 GTTV 不谈，相信光是等待更新升级推出，就够他们闹心一阵子的了。



日本制作室

Sony Japan Studio

成立日期： 1998 年

公司地点： 日本东京

代表作品：《龙骑士传说》、《妖精战士》、《暗云》、《荒野兵器》

次世代新作：《无限回廊》、《审判之眼》、《死魂曲 新生》、《我的暑假 3》

次世代贡献度： 无

能力评估： SCE 规模最大的第一方开发群体

年终奖： 负担其他第一方的年终奖费用，取消一切休假、带薪假、病假和产假……

2009 年 3 月 2 日发生的两件事，是迄今为止日本制作室在次世代表现的一个绝妙概括。这一天，他们发布了 PS3 的"衣橱"游戏《dress》的试玩版，并宣布创意 PSN 小品作《The Last Guy》将推出蓝光版本。自 PS3 发售以来，如果说 SCEA 和 SCEE 竭尽全力满足欧美玩家对车枪球的狂热嗜好，那么地球这一边的 SCEJ，却毫无征兆的迸发出对生活"执著的热爱"。玩家可以徜徉于非洲大草原，用索尼 DSLR-A900 拍下精彩的瞬间，或是潜入南洋海底搜寻古代遗迹，甚至坐在家中，你也可以体验黑白世界中视觉欺骗的奇妙。当然，这些很有趣，无论是创意还是游戏素质，都让拥有 PS3 的玩家感受到额外的奖励，唯一的问题是，我们原本期待的日式 RPG 在哪里？虽然开发日式 RPG 需要耗费大量资源与时间，并非一日之功，但无论如何，三款《审判之眼》并不会等同于一部《暗云》或《荒野兵器》的续作。



▲ SCEJ 总裁 Shawn Layden。

所谓此一时，彼一时，当任天堂依靠"脑白金"的异质路线打开一片蓝海之际，日本制作室"百科全书式"的开发理念却在漫漫红海中屡次碰壁。《潜龙谍影 4》和《白骑士物语》的成功，清楚的验证了两件事：核心玩家依然有力量以及传统游戏市场的重要性。随着《白骑士物语》、《如龙 3》在去年底到今年初于日本市场上的强势表现，不仅轻松抵消了 X360 在日本市场的再次发力，也让表现差强人意的 Wii 感受到阵阵寒意。但可惜的是，这并没有为 SCEJ 的洋总裁 Shawn Layden 带来玩家们的良好口碑，不少人认为 SCE 一再错失抢占传统游戏市场的先机，只能证明 Shawn Layden 对 PS3 的本土市场仍然有着太多理想化的陌生感。在入主 SCEJ 总裁之位前，Shawn Layden 先后担任 SCE 欧洲地区第一方游戏质量监管和 SCEE 产品副总裁，他为人谦和、低调，乐于替别人考虑，很有感召力，与平井一夫、吉田修平保持着不错的私人关系，另一个不能忽视的事实是，他曾在日本生活过一段不短的时间。

相信平井一夫将他调任 SCEJ 总裁，除了重视第一方游戏制作的应有之意外，也希望他能为日本制作室带来欧美同行先进的开发经验。遗憾的是，Shawn Layden 上任以来，致力于打造"能够展示 PS3 机能，强调另类创意，可以面对更广泛人群，开发预算又不会太高的游戏产品线"，显得保守有余但进取心不足。

反观 PS2 时代，日本制作室建立的开发标准和市场分析机制经历了漫长时间的辛勤摸索和积累。久多良木健长期专注于游戏产业的发展，对开发领域的主要方面甚至细节都了如指掌。这种产品决策能力从有意识转变为无意识，以至于他在做投资决定的时候，在外人看来过于大胆，据本社员工回忆，一些预算达数千万日元的开发案，久多本人往往在 10 多分钟内就做出决定。而 Shawn Layden 对日本市场的"脉相"缺乏了解，又不具备久多式的"思维与决策本能"，日本制作室偏离航向也就在所难免。2008 年底，SCE 全球制作室总裁吉田修平在接受《FAMI 通》采访时，表示日本制作室和第三方合作者正在秘密从事 5 款角色扮演游戏的开发工作，并暗示其中会有《暗云》以及《龙骑士传说》的续作。看上去，SCEJ 和日本制作室已经意识到 PS3 这样一台重视传统、技术与效能的次世代主机，它的真正战场离不开日式 RPG 的壮丽舞台。

亚历士多德曾经说过，"人们为了生活得更美好而聚集在城市。"而"Playstation"的本意也是为聚集在"游戏站"的人们提供满意，高品质，独一无二的游戏娱乐体验。尽管日本制作室在次世代初期的表现难以令人满意，但我们相信这家制作室会在今年迸发昔日的光辉，而那个时候才是我们为其打分的最佳时机。不过，我们还是需要为兑现其他第一方的年终奖，找到一个合适的"出血"对象，由日本制作室负担所有年终奖费用，并取消他们未来的假期，相信不会有太多玩家反对……无论如何，PS3 的王者回归，不在于平井一夫们是否有足够的才华——起码从个人履历上这一点毫无疑问——而是取决于 SCE 能否从过往的经历中吸取教训，以及吸取了怎样的教训。

■ SCE 东京总部大楼。





白騎士物語

古の鼓動

白骑士物语 古之鼓动	SCE	角色扮演
PS3 白骑士物语 古の鼓动		日版
2008年12月25日	1～4人	6980日元
对应Geo Net网络		对应玩家年龄：12岁以上

文 纱迦 & 九兵卫 美编 木仙

《白骑士物语 古之鼓动》是 2008 年底 Level-5 给所有喜爱角色扮演游戏的 PS3 玩家带来的巨大惊喜。尽管游戏早在两年前就公布，但正式发售后，本作的素质依然超出了很多人的期待。无论是颇为大气的单机部分，还是耐玩度极高的在线模式，游戏都让我们体验到了 RPG 那种独有的精彩。下面就由小编给各位带来本作详尽的单机流程以及在线模式攻略。尤其是在线部分，喜欢网游和联机的玩家千万不要错过啦！

通关时间：完成单机剧情约需 30 小时，到达 GR12 约需 200 小时。

上手与入门



操作介绍

通常移动状态下	
十字键	切换目标
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R2	视角拉远
L2	视角拉近
○	对话、决定、开始战斗
×	取消
□	打开聊天窗口
△	系统菜单
START	跳过剧情
SELECT	辅助菜单、聊天时调出历史记录

战斗中	
十字键	选择指令
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R1	防御
L1	切换目标（与十字键配合）
R3	改变同伴行动方针
L3	下达全体指令
○	执行指令
×	解除战斗状态
□	打开聊天窗口



①指令栏：游戏中我们预先设置的所有指令都将出现在这里，战斗时通过十字键上下左右翻动来进行选择。不同的指令类型在指令栏中以不同的颜色加以了区分。比较重要的指令“道具（アイテム）”、“防御”以及“变身”等等则是由系统预先就帮我们设置好的；

②变身图标：当剧情进行雷纳德和西泽获得变身能力之后，AC蓄满7格、12格、15格就可以进入三种由低到高（蓝、绿、黄）的变身状态；

③行动光圈：进入战斗状态后，该光圈便会自动开始涨，光圈蓄满发光后会出现提示音，此时我们便可以执行指令槽中的任意一条指令（包含已编成的连续技）。除了行动时间，光圈还会显示当前玩家所选择的行动指令。在对付一些大型敌人时，碰到不能攻击的部位也会在光圈内部的下方显示出来。值得注意的是，如果前一回合选择了防御指令，那么下一回合光圈的回复速度将会快很多；

战斗画面解说

④信息栏：信息栏中将会显示敌我双方的行动信息，包括击倒敌人时的掉落素材以及获取经验值信息也会在这里显示。当进行在线模式时，玩家与其他同伴发起的聊天信息也会在这里出现。虽然信息栏是自动定时翻转的，但我们也同样能按□键在聊天状态中调出并查看历史记录；

⑤我方情报：我方同伴数据，包括HP、MP、异常状态等信息均全部显示在这里。另外为了让信息更加形象，蓝色晶体表示HP，而绿色晶体表示AC；

⑥敌方数据：这里显示玩家所锁定的敌方数据，HP不是以数值而是以蓝色晶体的方式显示。当敌人展开魔法或者物理攻击防御罩时，蓝色晶体的左侧会增加一个黄色晶体加以表示防御罩耐久值。

⑦地图：实时的场景小地图，以浅红点显示敌人的位置。当玩家被敌人发现时，敌人的颜色会变为深红。

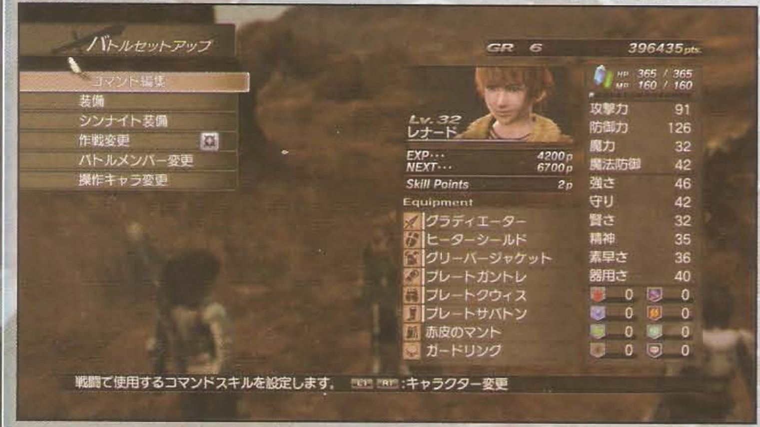


系统详解

战斗设置

在系统菜单内选择“バトルセットアップ”我们就可以对角色进行战斗设置了。战斗设置分为以下几种：コマンド编集——编辑指令；装备——更换人物装备；シンナイト装备——更换白骑士／龙骑士专用装备；作战变更——更换作战方式、バトルメンバー变更——更换队伍成员（除Guest之外最多3人）、操作キャラ变更——更换控制角色。

编辑战斗指令是将角色已经通过技能点（SP）习得的技能设置到指令槽之上，没有进行装备的技能是无法在战斗中使用的（道具、防御、切换目标、变身以及被动技能除外）。除了魔法拥有属性之外，游戏中的其他攻击也被分为了斩击、打击以及突刺三种不同的属性，这在应对敌人弱点属性已经变成连续技时需要注意。



道具



和其他游戏稍有不同，本作的道具是每个角色相互独立的。也就是说，同一个角色身上的道具是无法使用或者装备到其他人身上的。每个角色可以携带的道具数量上限为20，而多出来的则只能放入道具或者装备仓库。此外，在迷宫中玩家是不可以将仓库中的道具及装备取出来的，只能在不同角色之间相互转移。随着剧情的发展，部分角色到后期会脱离玩家的队伍，不过他们的装备和道具确实依然保留的，这一点并不需要担心。

连续技

当习得了一定数量的技能，玩家就可以在指令编辑菜单中的“コマンド”里设置连续技了。连续技由普通技能组成，但是搭配时在连贯性上有顺序限制（比如地面突刺进攻不能接空中技能、同样动作的技能无法连续执行等等）。连续技的长度则必须通过习得“マスター”系列的技能来提升，同一属性的招式编为连续技时累加点数超过10，那么则会在连续技结束后再次追加攻击，效果非常华丽。连续技编成完毕后我们可以给其任意取名，像其他技能一样将它设置到指令槽中，我们就可以在战斗中发动了。发动时行动槽会根据攻击的节奏连续闪动，在出现提示音时需要把握好按键的实际。



AC

AC（行动点）是本作中非常重要的一个要素。由于每执行一个技能就会消耗相应的AC点数，而AC点数又只有在攻击的敌人的时候才会回复，所以就显得很珍贵。在通常的战斗中，我们应尽量避免使用消耗AC值过高的技能或者练级，通过消灭杂兵来积攒AC值，这样才能在对付一些大型怪物时有计可施。

具体而言，倾向于魔法师方向的玩家对AC的需求量并不是很大，而对于像两手剑这类的职业，AC就很关键了。不过我们同样也可以习得一些特定的辅助技来弥补这一点，比如两手剑的“明镜止水”、枪的“练气”等等，都可以将多余的MP转化为AC，我们可以考虑优先习得，这在完成一些工会委托任务中作用非常明显。



变身

雷纳德和西泽变身为魄力十足的巨大骑士与敌人战斗，这是游戏中给玩家印象最深的地方之一。尤其在一些与大型怪物以及BOSS战斗的过程中，变身更是华丽且实用度极高的一个系统。变身之后，骑士的每一个行动都会消耗一定的MP值，当MP消耗至尽或者周围敌人全部被消灭时变身状态机动结束。当AC蓄满7格、12格、15格时，相应的角色就可以进入由低到高的三种（蓝、绿、黄）变身状态。不同的变身状态下招式会有区别，不同招式的属性以及伤害能力也是相异。这里给大家列出单机流程中白骑士和龙骑士所有装备（附属装备可以给同伴附加有利状态）的拿法。



白骑士		
类别	名称	入手方法
片手剑	白铁の剑	初期拥有
片手剑	ソードオブマリス	グリード地下回廊（第二层）C-4位置宝箱
片手剑	グランサー	虫の谷（西部）剧情
盾	白铁の盾	ラグニッシュ砂漠剧情
骑士の魂-Ⅰ	圣剑の加护	ノルディア坑道剧情
骑士の魂-Ⅱ	英雄王の结界	バンカーロード采掘场（地下一层）B-3位置宝箱
骑士の魂-Ⅲ	骑士王觉醒	シンカ村C-3位置宝箱

龙骑士		
类别	名称	入手方法
枪	ラーヴェイント	初期拥有
枪	魔枪シュマーグナ	バンヘイブン荒野（地下）E-3位置宝箱
骑士の魂-Ⅰ	龙王の加护	バンカーロード采掘场剧情
骑士の魂-Ⅱ	炎灵障壁	虫の谷（西部）B-4位置宝箱
骑士の魂-Ⅲ	龙神觉醒	ドグマホール・崩坏神殿C-3位置宝箱

合成

剧情发展到砂漠の町アルバナの送信事件完成之后，游戏中的所有合成商店就可以向我们玩家开放了。合成一般有两个途径，一个直接从次等级武器利用素材直接合成，这样的好处是能充分利用现有资源，但由于该方法对武器强化等级有要求，所以素材也不会少用多少；第二个途径是直接用素材合成，这样会比较省事，不过也会非常消耗素材。想要合成高等级的武器或者道具还必须向商店送上纳品来提升等级。一般来说，“欠片”类的无用素材玩家会在平时收集到很多，用它们来作为贡品可以很快就将合成等级升满，同时我们也会发现，合成商店对工会等级也有了要求……



合成要求				
等级	升级点数	装备等级	工会等级	装备品费用
1	–	1～10	–	50
2	800	8～10	–	100
3	2250	10～15	–	150
4	4800	15～20	–	200
5	8800	20～25	–	250
6	14200	25～30	–	300
7	22200	36～39	7～	700
8	36600	41～45	8～	800
9	59000	46～50	9～	900
10	91000	50	10～	1000
11	141500	50	11～	1100
12	217400	50	12～	1200

职业技能表



职业技能系统是本作最耐玩的一个要素，游戏并不是在一开始就规定了玩家所创建角色的职业，而是采用一种更为开放的技能习得方式，它需要消费我们的SP（每升1级获得4点）在系统菜单的“スキル取得”中进行选择习得。技能之间有先后触发的对应关系，这点需要我们注意。下面就各种的职业特点给初上手的玩家作一个简单的介绍，关于各职业的上级研究请参见在线部分的介绍。

●片手剑：前期优势明显，防御高，能力成长较为稳定。中期由于攻击输出不够而容易遭到玩家的放弃，但到了后期依靠强力武器以及动作迅速的特点可以弥补这方面的不足；

●两手剑：前期成长较慢，中后期攻防能力有保证，可以成为队伍中绝对的主力。该职业的缺点是出招动作过慢，战斗时对AC的消费也很大，“明镜止水”必须尽早学会。

●两手斧：以牺牲防御力进一步强化攻击的效果，这是两手斧这一职业的特点。“狮子の咆哮”在实战中会被频繁使用，因此建议多从其他职业学一些加防御力的技能。

●枪：职业整体偏于防守方向，前期的成长会比较乏味，攻击输出也不甚理想。但是好处是在队伍中可以充当掩护型角色，配合回复系魔法能给同伴起到不小的帮助。

●弓：该职业的特点是行动速度快，后期学会一些范围以及属性攻击后可以在战斗中保持很高的效率。不过防御力对于弓手同样重要，否则在面对一些大型敌人时会吃亏不少。

●杖：杖是魔法师使用的武器，但是技能习得方向自然是以精灵魔法和神圣魔法为主。成长速度上来看，魔法师因为学的技能多所以要比其他职业慢上不少。前期不能拉怪，中期学会大伤害的范围魔法并配合吸魔技能，其真正实力才能得到体现，因此绝对是队伍不可缺少的重要职业。

（注：下表中的所有技能均以不同颜色来表示其所属类型，其中□为攻击型、□为辅助型、□为特殊型、□为能力提升型、□为回复型。）

片手剑

序号	名称	SP	AC	习得方法
1	斩る	–	0	初期
2	回转斩り	1	0	初期
3	踏み込み斩り	1	0	初期
4	兜割り	1	1	回转斩り
5	火炎斩り	1	1	踏み込み斩り、兜割り
6	ムーンスラッシュ	2	2	火炎斩り
7	スマッシュレイヴ	2	3	ムーンスラッシュ、片手剑マスター-Lv. 4
8	シャイニングレイヴ	4	4	习得除シャイニングレイヴ以外所有技能
9	突く	1	0	片手剑マスター-Lv. 1
10	シールドブロウ	1	1	突く
11	溜め突き	1	1	シールドブロウ、片手剑マスター-Lv. 3
12	疾风突き	1	1	溜め突き、片手剑マスター-Lv. 4
13	五月雨突き	2	3	疾风突き、【器用さ】UPLv. 3
14	斩り上げ	1	0	片手剑マスター-Lv. 2
15	ライドアッパー	2	1	斩り上げ
16	ストームアッパー	2	1	ライドアッパー
17	空中斩り	1	0	片手剑マスター-Lv. 3
18	空中拂い打ち	1	0	空中斩り
19	ハーフムーン	2	1	空中拂い打ち
20	エアレイドエッジ	2	2	スマッシュレイヴ、ハーフムーン
21	ストームレイド	2	2	ストームアッパー、エアレイドエッジ
22	叩きつけ	1	0	片手剑マスター-Lv. 4
23	パワースマッシュ	2	1	叩きつけ
24	ソニックエッジ	2	1	片手剑マスター-Lv. 5
25	トライソニック	3	2	ソニックエッジ
26	ストームソニック	3	2	トライソニック
27	挑发	1	1	片手剑マスター-Lv. 2
28	毒突き	1	0	片手剑マスター-Lv. 2
29	封魔突き	1	0	片手剑マスター-Lv. 3
30	シェルブレイク	2	0	片手剑マスター-Lv. 4、护身の构え
31	アームブレイク	2	0	片手剑マスター-Lv. 5、剑狼の构え
32	マジックイーター	2	2	封魔突き、シェルブレイク、アームブレイク
33	护身の构え	1	0	片手剑マスター-Lv. 1
34	封魔の构え	1	0	片手剑マスター-Lv. 3
35	剑狼の构え	2	0	片手剑マスター-Lv. 4
36	片手剑マスター-Lv. 1	1	–	初期
37	片手剑マスター-Lv. 2	1	–	片手剑マスター-Lv. 1
38	片手剑マスター-Lv. 3	2	–	片手剑マスター-Lv. 2
39	片手剑マスター-Lv. 4	3	–	片手剑マスター-Lv. 3
40	片手剑マスター-Lv. 5	4	–	片手剑マスター-Lv. 4
41	【强さ】UPLv. 1	2	–	片手剑マスター-Lv. 4
42	【强さ】UPLv. 2	2	–	片手剑マスター-Lv. 5
43	【素早さ】UPLv. 1	2	–	片手剑マスター-Lv. 1
44	【素早さ】UPLv. 2	2	–	片手剑マスター-Lv. 2、【素早さ】UPLv. 1
45	【素早さ】UPLv. 3	3	–	片手剑マスター-Lv. 3、【素早さ】UPLv. 2
46	【器用さ】UPLv. 1	2	–	片手剑マスター-Lv. 1
47	【器用さ】UPLv. 2	2	–	片手剑マスター-Lv. 2、【器用さ】UPLv. 1
48	【器用さ】UPLv. 3	3	–	片手剑マスター-Lv. 3、【器用さ】UPLv. 2
49	【器用さ】UPLv. 4	3	–	片手剑マスター-Lv. 4、【器用さ】UPLv. 3
50	【器用さ】UPLv. 5	3	–	片手剑マスター-Lv. 5、【器用さ】UPLv. 4

两手剑

No	名称	SP	AC	习得方法
1	叩き斩る	–	0	初期
2	斩り裂く	1	0	初期
3	大牙：断	1	1	初期
4	大牙：剃	1	1	斩り裂く
5	冰牙	1	1	大牙：断
6	二连牙	2	2	大牙：断、大牙：剃
7	三连牙	2	3	二连牙、冰牙
8	连牙：极	4	4	巨人爪、冰刃裂冲击、明镜止水
9	贯く	1	0	两手剑マスター-Lv. 1
10	狼牙	2	1	贯く
11	炎狼牙	1	1	狼牙
12	兽爪	1	0	两手剑マスター-Lv. 2
13	龙爪	1	1	兽爪
14	炎龙爪	1	1	龙爪+炎狼牙
15	巨人爪	2	2	两手剑マスター-Lv. 5、龙爪、狼牙
16	空牙：断	1	0	两手剑マスター-Lv. 3
17	空牙：剃	1	0	空牙：断
18	叩き落す	1	0	两手剑マスター-Lv. 4
19	石破断	1	1	叩き落す
20	龙槌断	2	2	石破断
21	火炎槌断	2	2	龙槌断、炎龙爪
22	真空击	1	1	两手剑マスター-Lv. 5
23	真空双击	2	2	真空击+三连牙
24	真空裂冲击	3	2	真空双击
25	冰刃裂冲击	3	2	真空裂冲击
26	背水の一击	2	1	两手剑マスター-Lv. 2
27	オロチの牙	2	2	两手剑マスター-Lv. 4
28	魔力拂い	1	0	两手剑マスター-Lv. 3
29	魔力碎き	2	1	两手剑マスター-Lv. 5
30	精神拂い	1	0	两手剑マスター-Lv. 3
31	精神碎き	2	1	两手剑マスター-Lv. 5
32	明镜止水	3	0	オロチの牙、魔力碎き、精神碎き
33	狙者の波动	1	0	两手剑マスター-Lv. 1
34	战士の波动	1	0	两手剑マスター-Lv. 2
35	鬼神の波动	2	0	战士の波动、两手剑マスター-Lv. 4
36	两手剑マスター-Lv. 1	1	—	初期
37	两手剑マスター-Lv. 2	1	—	两手剑マスター-Lv. 1
38	两手剑マスター-Lv. 3	2	—	两手剑マスター-Lv. 2
39	两手剑マスター-Lv. 4	3	—	两手剑マスター-Lv. 3
40	两手剑マスター-Lv. 5	4	—	两手剑マスター-Lv. 4
41	【HP】UPLv. 1	2	—	两手剑マスター-Lv. 1
42	【HP】UPLv. 2	2	—	两手剑マスター-Lv. 2、【HP】UPLv. 1
43	【HP】UPLv. 3	3	—	两手剑マスター-Lv. 3、【HP】UPLv. 2
44	【HP】UPLv. 4	3	—	两手剑マスター-Lv. 4、【HP】UPLv. 3
45	【HP】UPLv. 5	3	—	两手剑マスター-Lv. 5、【HP】UPLv. 4
46	【强さ】UPLv. 1	2	—	两手剑マスター-Lv. 1
47	【强さ】UPLv. 2	2	—	两手剑マスター-Lv. 3、【强さ】UPLv. 1
48	【强さ】UPLv. 3	3	—	两手剑マスター-Lv. 5、【强さ】UPLv. 2
49	【守り】UPLv. 1	2	—	两手剑マスター-Lv. 2
50	【守り】UPLv. 2	2	—	两手剑マスター-Lv. 4

两手斧

No	名称	SP	AC	习得方法
1	砕く	—	0	初期
2	叩き潰す	1	0	初期
3	振り下ろす	1	1	初期
4	フルスイング	1	1	叩き潰す
5	烈风断	1	1	エアスイング、フルスイング
6	暴れ砕き	2	2	フルスイング
7	ブンまわす	2	3	暴れ砕き、两手斧マスター-Lv.5
8	ナイトメア	4	4	破军の咆哮、ブンまわす、シェルダイブ、メテオバースト
9	突っ込む	1	0	两手斧マスター-Lv.1
10	パワータックル	1	1	突っ込む
11	グランドタックル	1	1	突っ込む
12	アサルトドライブ	2	2	两手斧マスター-Lv.4
13	颚砕き	1	0	两手斧マスター-Lv.2
14	ブルホーン	1	1	颚砕き
15	コークスクリュー	1	2	ブルホーン
16	ヘビースタンプ	2	3	コークスクリュー
17	メテオスタンプ	2	3	ヘビースタンプ、グランドタックル
18	エアスイング	1	0	两手斧マスター-Lv.3
19	ヘビープレス	1	0	两手斧マスター-Lv.4
20	スピニングボム	1	1	ヘビープレス
21	グランドボム	2	2	スピニングボム、暴れ砕き
22	シェルダイブ	2	2	グランドボム、アサルトドライブ
23	ヘビーキャノン	2	1	两手斧マスター-Lv.5
24	フルバースト	3	2	ヘビーキャノン、烈风断
25	メテオバースト	3	2	フルバースト、メテオスタンプ
26	踏ん张る	2	1	两手斧マスター-Lv.1
27	腕割り	1	0	两手斧マスター-Lv.2
28	腕砕き	2	1	两手斧マスター-Lv.4
29	铠割り	1	0	两手斧マスター-Lv.2
30	铠砕き	2	1	两手斧マスター-Lv.4
31	畏怖の冲击	2	1	两手斧マスター-Lv.3
32	デッドスイング	1	1	两手斧マスター-Lv.3
33	怒りの咆哮	1	0	两手斧マスター-Lv.1
34	狮子の咆哮	2	0	两手斧マスター-Lv.5、怒りの咆哮
35	破军の咆哮	2	1	狮子の咆哮、畏怖の冲击
36	两手斧マスター-Lv.1	1	—	初期
37	两手斧マスター-Lv.2	1	—	两手斧マスター-Lv.1
38	两手斧マスター-Lv.3	2	—	两手斧マスター-Lv.2
39	两手斧マスター-Lv.4	3	—	两手斧マスター-Lv.3
40	两手斧マスター-Lv.5	4	—	两手斧マスター-Lv.4
41	【HP】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.1
42	【HP】UPLv.2	2	—	【HP】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.2
43	【HP】UPLv.3	3	—	【HP】UPLv.2、两手斧マスター-Lv.3
44	【强さ】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.1
45	【强さ】UPLv.2	2	—	【强さ】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.2
46	【强さ】UPLv.3	3	—	【强さ】UPLv.2、两手斧マスター-Lv.3
47	【强さ】UPLv.4	3	—	【强さ】UPLv.3、两手斧マスター-Lv.4
48	【强さ】UPLv.5	3	—	【强さ】UPLv.4、两手斧マスター-Lv.5
49	【器用さ】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.4
50	【器用さ】UPLv.2	2	—	【器用さ】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.5

枪

No	名称	SP	AC	习得方法
1	振り下ろす	—	0	初期
2	なぎ拂う	1	0	枪マスター-Lv.1
3	两断枪	1	1	なぎ拂う
4	クロスランサー	2	2	两断枪
5	メテオクロス	1	1	クロスランサー、流星落とし
6	突き刺す	1	0	初期
7	シールドチャージ	1	1	初期
8	贯通击	1	0	突き刺す
9	冰龙击	1	1	贯通击
10	突击	2	1	贯通击、シールドチャージ
11	ラッシュチャージ	2	2	突击、枪マスター-Lv.5
12	フリーズラッシュ	2	2	ラッシュチャージ、冰龙击
13	オメガストライク	4	3	マイティガード、メテオクロス、フリーズラッシュ、炮天击、フリーズジャッジ
14	突き上げる	1	0	枪マスター-Lv.2
15	ユニコーンヘッド	1	1	突き上げる
16	炮天击	2	2	ユニコーンヘッド
17	エアランサー	1	0	枪マスター-Lv.3
18	エアジャベリン	2	0	エアランサー
19	流星落とし	1	0	枪マスター-Lv.4
20	ジャッジメント	2	2	流星落とし、エアジャベリン
21	フリーズジャッジ	1	2	ジャッジメント、フリーズラッシュ
22	ソニックマグナム	2	1	枪マスター-Lv.5
23	フリーズマグナム	3	2	ソニックマグナム
24	レッグスライサー	1	0	枪マスター-Lv.1
25	麻痹突き	1	0	枪マスター-Lv.3
26	暗突き	1	0	枪マスター-Lv.3
27	威吓する	1	1	枪マスター-Lv.2
28	练气	3	0	枪マスター-Lv.5
29	守护の阵	1	0	枪マスター-Lv.1
30	不动の阵	2	0	枪マスター-Lv.4
31	魔壁の阵	1	0	枪マスター-Lv.2
32	砦の阵	2	1	枪マスター-Lv.5
33	フィジカルガード	2	2	不动の阵、守护の阵
34	マテリアルガード	2	2	魔壁の阵、不动の阵
35	マイティガード	3	2	砦の阵、フィジカルガード、マテリアルガード
36	枪マスター-Lv.1	1	—	初期
37	枪マスター-Lv.2	1	—	枪マスター-Lv.1
38	枪マスター-Lv.3	2	—	枪マスター-Lv.2
39	枪マスター-Lv.4	3	—	枪マスター-Lv.3
40	枪マスター-Lv.5	4	—	枪マスター-Lv.4
41	【HP】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.2
42	【HP】UPLv.2	2	—	【HP】UPLv.1、枪マスター-Lv.4
43	【守り】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.1
44	【守り】UPLv.2	2	—	【守り】UPLv.1、枪マスター-Lv.2
45	【守り】UPLv.3	3	—	【守り】UPLv.2、枪マスター-Lv.3
46	【守り】UPLv.4	3	—	【守り】UPLv.3、枪マスター-Lv.4
47	【守り】UPLv.5	3	—	【守り】UPLv.4、枪マスター-Lv.5
48	【精神】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.1
49	【精神】UPLv.2	2	—	【精神】UPLv.1、枪マスター-Lv.3
50	【精神】UPLv.3	3	—	【精神】UPLv.2、枪マスター-Lv.5

弓

No	名称	SP	AC	习得方法
1	矢を放つ	—	0	初期
2	急所击ち	1	1	初期
3	连续击ち	1	2	急所击ち
4	乱れ击ち	3	3	连续击ち
5	炸裂矢	1	1	弓マスター-Lv.3
6	三连炸裂矢	2	2	炸裂矢、【器用さ】 Up Lv.3
7	バーストアロー	1	1	弓マスター-Lv.2
8	ニードルアロー	1	1	弓マスター-Lv.1
9	レインアロー	2	2	弓マスター-Lv.5、ニードルアロー、乱れ击ち
10	裁きの矢	4	3	习得2种"降り注ぐ"技能并习得"ダークショット"、"アキレスショット"
11	フレイムアロー	1	1	タカの眼
12	荒ぶる火炎弹	2	2	三连炸裂矢
13	降り注ぐ业炎	3	2	习得4种"荒ぶる弹"
14	アイスアロー	1	1	タカの眼
15	荒ぶる冰结弹	2	2	三连炸裂矢
16	ウィンドアロー	1	1	タカの眼
17	荒ぶる疾风弹	2	2	三连炸裂矢
18	降り注ぐ烈风	3	2	习得3种"荒ぶる弹"
19	ロックアロー	1	1	タカの眼
20	荒ぶる岩石弹	2	2	三连炸裂矢
21	スモークショット	1	0	狙う
22	ダークショット	2	1	弓マスター-Lv.5、スモークショット
23	レッグショット	1	0	バーストアロー
24	アキレスショット	2	1	弓マスター-Lv.5
25	みやぶる	1	0	弓マスター-Lv.3
26	气配を消す	2	0	みやぶる、弓マスター-Lv.4
27	カモフラージュ	2	1	弓マスター-Lv.5
28	タカの眼	1	0	弓マスター-Lv.1
29	千里眼	2	0	タカの眼、弓マスター-Lv.4
30	狙う	1	0	弓マスター-Lv.1
31	引き绞る	2	1	狙う、弓マスター-Lv.2
32	毒药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.1
33	忘れ药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.2
34	マヒ药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.3
35	眠り药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.4
36	弓マスター-Lv.1	1	—	初期
37	弓マスター-Lv.2	1	—	弓マスター-Lv.1
38	弓マスター-Lv.3	2	—	弓マスター-Lv.2
39	弓マスター-Lv.4	3	—	弓マスター-Lv.3
40	弓マスター-Lv.5	4	—	弓マスター-Lv.4
41	【贤さ】UPLv.1	2	—	弓マスター-Lv.5
42	【贤さ】UPLv.2	2	—	【贤さ】UPLv.1
43	【素早さ】 Up Lv.1	2	—	弓マスター-Lv.1
44	【素早さ】 Up Lv.2	2	—	弓マスター-Lv.2、【素早さ】 Up Lv.1
45	【素早さ】 Up Lv.3	3	—	弓マスター-Lv.3、【素早さ】 Up Lv.2
46	【素早さ】 Up Lv.4	3	—	弓マスター-Lv.4、【素早さ】 Up Lv.3
47	【素早さ】 Up Lv.5	3	—	弓マスター-Lv.5、【素早さ】 Up Lv.4
48	【器用さ】 Up Lv.1	2	—	弓マスター-Lv.1
49	【器用さ】 Up Lv.2	2	—	弓マスター-Lv.2、【器用さ】 Up Lv.1
50	【器用さ】 Up Lv.3	3	—	弓マスター-Lv.3、【器用さ】 Up Lv.2

杖

No	名称	SP	AC	习得方法
1	杖で叩く	—	0	初期
2	杖で殴る	1	0	初期
3	パワーロッド	1	1	杖で殴る
4	殴り倒す	2	2	パワーロッド
5	ディバインショック	4	3	习得4种“怒り”技能
6	杖で突く	1	0	杖マスター-Lv.1
7	ショックブロー	1	1	杖で突く
8	打ち上げる	1	0	杖マスター-Lv.2
9	バーストショック	1	1	打ち上げる
10	フレイムロッド	1	0	初期
11	フレイムショック	1	1	フレイムロッド、ショックブロー
12	炎灵の怒り	2	2	フレイムショック、殴り倒す、杖マスター-Lv.4
13	アイスロッド	1	0	初期
14	アイスショック	1	1	アイスロッド、ショックブロー
15	冰灵の怒り	2	2	アイスショック、殴り倒す、杖マスター-Lv.4
16	ウィンドロッド	1	0	初期
17	ウィンドショック	1	1	ウィンドロッド、ショックブロー
18	风灵の怒り	2	2	ウィンドショック、殴り倒す、杖マスター-Lv.4
19	アースロッド	1	0	初期
20	アースショック	1	1	アースロッド、ショックブロー
21	地灵の怒り	2	2	アースショック、殴り倒す、杖マスター-Lv.4
22	睡魔の印	1	0	杖マスター-Lv.1
23	吸魔の印	2	2	マジックブースト、マジックバリア、杖マスター-Lv5
24	自然回归の法	1	0	杖マスター-Lv.1
25	マジックハイド	1	0	杖マスター-Lv.3
26	マジックスティール	1	1	杖マスター-Lv.3
27	祈る	3	0	杖マスター-Lv5
28	スペルブースト	1	0	杖マスター-Lv.2
29	マジックブースト	2	0	杖マスター-Lv.4
30	スペルバリア	1	0	杖マスター-Lv.2
31	マジックバリア	2	0	杖マスター-Lv.4
32	炎の精灵凭依	3	2	炎灵の怒り、杖マスター-Lv5
33	水の精灵凭依	3	2	冰灵の怒り、杖マスター-Lv5
34	风の精灵凭依	3	2	风灵の怒り、杖マスター-Lv5
35	土の精灵凭依	3	2	地灵の怒り、杖マスター-Lv5
36	杖マスター-Lv.1	1	—	初期
37	杖マスター-Lv.2	1	—	杖マスター-Lv.1
38	杖マスター-Lv.3	2	—	杖マスター-Lv.2
39	杖マスター-Lv.4	3	—	杖マスター-Lv.3
40	杖マスター-Lv.5	4	—	杖マスター-Lv.4
41	【MP】UPLv.1	2	—	杖マスター-Lv.1
42	【MP】UPLv.2	2	—	【MP】UPLv.1、杖マスター-Lv.2
43	【MP】UPLv.3	3	—	【MP】UPLv.2、杖マスター-Lv.3
44	【MP】UPLv.4	3	—	【MP】UPLv.3、杖マスター-Lv.4
45	【MP】UPLv.5	3	—	【MP】UPLv.4、杖マスター-Lv.5
46	【贤さ】UPLv.1	2	—	杖マスター-Lv.1
47	【贤さ】UPLv.2	2	—	【贤さ】UPLv.1、杖マスター-Lv.3
48	【贤さ】UPLv.3	3	—	【贤さ】UPLv.2、杖マスター-Lv.5
49	【精神】UPLv.1	2	—	杖マスター-Lv.2
50	【精神】UPLv.2	2	—	【精神】UPLv.1、杖マスター-Lv.4

神圣魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ヒールⅠ	1	4	初期
2	ヒールⅡ	2	8	ヒールⅠ、【守り】UPLv.2、习得全部“Gキュア”系魔法
3	ヒールⅢ	2	16	グループヒールⅡ、【守り】UPLv.3
4	グループヒールⅠ	2	12	【守り】UPLv.2、习得全部“Gキュア”系魔法
5	グループヒールⅡ	3	24	リザレクションⅠ、Gフルリフレッシュ
6	グループヒールⅢ	4	48	ヒールⅢ、Gクロックアップ
7	キュアポイズン	1	4	ヒール
8	Gキュアポイズン	1	13	【精神】UPLv.2
9	キュアスタン	1	4	ヒール
10	Gキュアスタン	1	13	【精神】UPLv.2
11	キュアパライズ	1	4	キュアスタン
12	Gキュアパライズ	1	13	Gキュアスタン
13	キュアスリープ	1	4	キュアポイズン
14	Gキュアスリープ	1	13	Gキュアポイズン
15	フルリフレッシュ	2	24	习得全部“Gキュア”系魔法
16	Gフルリフレッシュ	3	50	フルリフレッシュ
17	リザレクションⅠ	3	13	ヒールⅡ、グループヒールⅠ
18	リザレクションⅡ	4	50	ヒールⅢ、【精神】UPLv.5
19	パワーチャージ	1	8	【守り】UPLv.1
20	Gパワーチャージ	1	24	パワーチャージ、クロックアップ、【精神】UPLv.3
21	タフネスチャージ	1	8	【守り】UPLv.1
22	Gタフネスチャージ	1	24	タフネスチャージ、クロックアップ、【精神】UPLv.3
23	クロックアップ	1	16	【守り】UPLv.2
24	Gクロックアップ	1	48	Gパワーチャージ、Gタフネスチャージ
25	天使の加护	3	28	Gクロックダウン
26	战神の加护	3	28	Gクロックダウン
27	パワーダウン	1	12	パワーチャージ
28	Gパワーダウン	2	36	パワーダウン、【精神】UPLv.2
29	タフネスダウン	1	12	タフネスチャージ
30	Gタフネスダウン	2	36	タフネスダウン、【精神】UPLv.2
31	クロックダウン	1	16	クロックアップ
32	Gクロックダウン	2	48	クロックダウン
33	サイレンス	1	12	【MP】UPLv.1
34	Gサイレンス	2	36	サイレンス、【精神】UPLv.3
35	神圣魔法の知识	5	—	リザレクションⅡ、习得2种“加护”魔法
36	【MP】UPLv.1	2	—	习得全部“キュア”系魔法、【精神】UPLv.1
37	【MP】UPLv.2	2	—	【MP】UPLv.1、Gサイレンス
38	【守り】UPLv.1	2	—	初期
39	【守り】UPLv.2	2	—	【守り】UPLv.1、Gパワーダウン、Gタフネスダウン
40	【守り】UPLv.3	3	—	【守り】UPLv.2、Gパワーチャージ、Gタフネスチャージ
41	【精神】UPLv.1	2	—	ヒールⅠ
42	【精神】UPLv.2	2	—	习得全部“キュア”系魔法、【精神】UPLv.1
43	【精神】UPLv.3	3	—	习得全部“Gキュア”系魔法、【精神】UPLv.2
44	【精神】UPLv.4	3	—	【精神】UPLv.3、フルリフレッシュ
45	【精神】UPLv.5	3	—	グループヒールⅡ、【精神】UPLv.4

精灵魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ファイヤーボール	1	4	初期
2	フレイムランス	1	8	ファイヤーボール
3	イフリートブレス	2	28	フレイムカース、エクスプロージョン
4	フレイムカース	2	24	Gフレイムバリア
5	フレイムウォール	1	12	フレイムランス
6	エクスプロージョン	1	36	フレイムウォール、【贤さ】UPLv.2
7	クリムゾンフレア	3	48	イフリートブレス
8	フレイムバリア	1	4	フレイムランス
9	Gフレイムバリア	1	13	フレイムバリア、【MP】UPLv.3
10	アイスボルト	1	4	初期
11	アイスブレイク	1	8	アイスボルト
12	アイシクルエッジ	2	28	セイレーンズティア、ブリザード
13	セイレーンズティア	2	24	Gアイスバリア
14	グラシアルホーン	1	12	アイスブレイク
15	ブリザード	1	36	グラシアルホーン、【贤さ】UPLv.2
16	ダイダルウェイブ	3	48	アイシクルエッジ
17	アイスバリア	1	4	アイスブレイク
18	Gアイスバリア	1	13	アイスバリア、【MP】UPLv.3
19	ウィンドカッター	1	4	初期
20	ウィンドストーム	1	8	ウィンドカッター
21	ライトニングボルト	1	28	パラライズウィンド、テンペスト
22	パラライズウィンド	2	24	Gウィンドバリア
23	サンダーストーム	1	12	ウィンドストーム
24	テンペスト	2	36	サンダーストーム、【贤さ】UPLv.2
25	ライトニングフレア	3	48	ライトニングボルト
26	ウィンドバリア	1	4	ウィンドストーム
27	Gウィンドバリア	1	13	ウィンドバリア、【MP】UPLv.3
28	ロックハンマー	1	4	初期
29	クラッグブレス	1	8	ロックハンマー
30	ロックスピアー	2	28	ポイズンブロウ、コメットブレイク
31	ポイズンブロウ	2	24	Gアースバリア
32	アースブレイク	1	12	クラッグブレス
33	コメットブレイク	1	36	【贤さ】UPLv.2
34	メテオブレイク	3	48	ロックスピアー
35	アースバリア	1	4	クラッグブレス
36	Gアースバリア	1	13	アースバリア、【MP】UPLv.3
37	スリープ	1	12	【贤さ】UPLv.5
38	炎の魔印	2	—	クリムゾンフレア、【贤さ】UPLv.5
39	水の魔印	2	—	ダイダルウェイブ、【贤さ】UPLv.5
40	风の魔印	2	—	ライトニングフレア、【贤さ】UPLv.5
41	土の魔印	2	—	メテオブレイク、【贤さ】UPLv.5
42	精灵魔法の知识	5	—	习得4种大伤害范围魔法
43	【MP】UPLv.1	2	—	习得1种攻击魔法
44	【MP】UPLv.2	2	—	习得1种“バリア”系魔法、【MP】UPLv.1
45	【MP】UPLv.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、【MP】UPLv.2
46	【贤さ】UPLv.1	2	—	【MP】UPLv.1
47	【贤さ】UPLv.2	2	—	习得1种“バリア”系魔法、【贤さ】UPLv.1
48	【贤さ】UPLv.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、【贤さ】UPLv.2
49	【贤さ】UPLv.4	3	—	习得1种中伤害范围状态异常魔法、【贤さ】UPLv.3
50	【贤さ】UPLv.5	3	—	习得1种大伤害单体魔法、【贤さ】UPLv.4
51	【素早さ】UPLv.1	2	—	初期
52	【素早さ】UPLv.2	2	—	习得1种“バリア”系魔法、【素早さ】UPLv.1

剧情流程攻略



バランドール王国

Story

由于是今天是巴朗多尔王国公主的成人礼，所以王城也显得分外喜庆。在商会帮忙打杂的雷纳德（レナード）虽然也想走进庆典的人群中凑凑热闹，但受王室的委托，他需要带上作为新人的主角先去帕莫村（パーモ）护送一批宴会用的葡萄酒。



①进入游戏前先创建自己的角色；

②在地图F-10位置标有星形记号的地方会遇见一个浑身被包在斗篷里的怪人，之后就可以从南门离开王都，进入世界地图后往巴拉斯塔平原（ブラスタ平原）出发。

バランドール王国宝箱数据

位置	获得物品
G-10：商会中	复活の药
G-10：商会前的巷子	ヒールポーションI
H-10：商会东南的巷子	マナポーションI
F-8：圆形广场2层西边	砂金袋
H-7：河边	ヒールポーションII
K-8：东边的巷子	ヒールポーションI

ブラスタ平原

Story

来到巴拉斯塔平原北部的帕莫村，雷纳德遇到了与自己青梅竹马的尤莉（ユウリ）。在去王都打工之前，帕莫村是雷纳德从小生活的地方，而尤莉则是与自己最要好的玩伴。来到这里，他也感到非常怀念与亲切。出于强烈的好奇心，尤莉说自己也想借这个难得的机会去看看公主的成人礼，于是就和雷纳德以及主角一起护送马车返回王都。

ブラスタ平原宝箱数据

位置	获得物品
C-2	刃金の珠玉【九级】
D-5	刃金の珠玉【九级】
B-5	木の大盾
B-6	ロングソード
E-4	守护の珠玉【九级】
F-6	木の弓
D-8	皮の盾
G-7	砂金袋

①进入平原后右侧有存盘点，前进的过程中系统会告诉我们简单的战斗以及行动规则。这里建议大家先在技能盘中学会神圣魔法的第一个“ヒール”，遇到杂兵多注意自己的位置，只要不被多个敌人围攻，战斗还是没有太大难度的；

ブラスタ采掘点数据

种类	位置	获得物品
树木	B-5/C-2/C-5/D-3/D-8/E-3/E-4/F-3/F-7/G-7	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
木箱	G-5	铁矿石/石ころ/ゴロゴロした岩/硝石
岩壁	A-7/C-3/E-7	ゴロゴロした岩/石ころ/なにかの骨/铜矿石
花草	E-5/F-2/G-5	トカゲイチゴ/三つ叶のクローバー/小さな白い花/ミドリイモムシ/虫の死骸/コガネムシ
草丛	B-6/C-8/D-4/D-8	ミドリイモムシ/虫の死骸/コガネムシ

②进入地图左下角星形记号标注的帕莫村，在村子入口右侧的兽栏中找到躺在树桩前打瞌睡的车夫拉乌斯（ラウス），之后就可以原路返回王都了；

パーモ村宝箱数据

位置	获得物品
C-2：马车附近	マナポーションI
A-3：村长家2楼	ブラスピアス
C-3：东南的民家旁边	砂金袋

③再次进入巴拉斯塔平原时已经是黄昏，返程的路上要注意保护作为同行者的马车，需要时也可以帮助其回复HP。一边清除杂兵一边向北前进，在平原中部会遇到游戏中的第一个BOSS。

BOSS トロル

掉落物品：刃金の珠玉【九级】×2

第一次见到大型敌人，大家其实也并不用担心。战斗之前编成连续技并对其腿部集中火力猛攻，BOSS很快就会跪倒在地。专心于战斗时也不要忽视自己的HP，回复交由同伴完成即可。

バランドール王国

Story

回到王都已经是晚上了，护送完马车，雷纳德和尤莉就一起溜进了盛大的招待舞会。看到如此美丽的西兹娜公主，雷纳德竟然想起了自己小时候的事情，幸好尤莉在一边的及时提醒，他才没有过于失态。就在舞会渐入高潮的时候，原本伪装成杂技团艺人的贝尔西坦（ベルシタン）率领手下一路杀了进来。慌乱中，国王想带着公主避难却不料被半路出现的神秘黑骑士一刀刺死，西兹娜公主拼命地呼喊着父亲的名字，这也是她自小时候母后被杀以来第一次开口说话。幸好及时出现的雷纳德挡下了黑骑士的剑，公主才免于遇害，黑骑士见状道没有继续相逼，而是从容地收剑离开了。为了甩开追兵，雷纳德拉着公主的手进入了王宫的地下通道。

地下通道最底层的宝物库中，矗立在雷纳德和公主面前的是一个身着白色铠甲的巨大骑士，这诞生于远古的骑士自从便被封存在此，而与其诞生与力量相关的信息一直都是个谜。很快，贝尔西坦就带着部下冲了进来，就像早就预料到他们会逃到这里一样，此时已经没有选择。在公主无意识间咏唱的咒文帮助下，雷纳德拿起面前的神器接受了试炼，随着一阵耀眼的光线之后，他变身成为了白骑士。

虽然在白骑士力量的帮助下击退了贝尔西坦的手下，但他还是趁众人不注意将公主拐走了。失去了国王和公主的巴朗多尔陷入了动乱，骑士团队长塞拉斯（サイラス）更是对自己的失责而懊悔不已。为了对自己所获得的这一神圣的力量负责，更是为了拯救出公主，雷纳德决定去追寻贝尔西坦。而此时那个穿着神秘的披风的老剑士埃尔多尔（エルドア）也站了出来，他表示要与雷纳德同行并尽自己一臂之力。



①进入王都后是大段的剧情。进入王国地下通道是队伍中只有雷纳德和西兹娜两个人，战斗时千万不能冒进，要时刻注意公主的安全。来到最下层的内殿会发生连续的BOSS战。

バランドール地下道宝箱数据

位置	获得物品
B-3	ヒールポーションI
C-3	ヒールポーションI
C-2	ヒールポーションI

BOSS ファントム

此战是雷纳德只身接受试炼，几乎没有难度。胜利后获得“白骑士のアーク”和“白铁の剑”，之后就可以变身为白骑士了。

BOSS グレアデイモス

掉落物品：火印の欠片×2、刃金の珠玉【九级】×3

与本BOSS的战斗会分为地下水道、城内、城外三个部分。由于白骑士在战斗中的所有攻击均要消耗MP，所以我们要尽量避免过度使用MP消耗值高的技能。和前一个BOSS一样，攻击这个大家伙的腿部依然能够让其倒地而陷入行动不能的状态。

②完成这一系列的战斗，我们就算在白骑士的世界中正式出道了。此时可以去工会购买任务并尝试一下本作精彩的在线部分。王都中商店里的武器与防具也会有更新，去商会和老板对话还能增加游戏中拍照的功能。一切准备完毕之后就可以离开王都从世界地图上前往库雷多尔平原（クレイドール平原）了。



クレイドール平原

①到了库雷多尔平原，我们会发现这里的大型怪物数量变多了不少。还好他们的攻击力不算高，但总会中断我方行动，所以打的时候要耐心一些。实在是觉得麻烦也可以直接变身白骑士，不过需要在清理杂兵的时候多积攒一些AC。

②在向东北方向的目的地G-1进发的过程中会有两个存盘点，抵达坑道之前在F-2的位置会发生BOSS战。

クレイドール平原宝箱数据

位置	获得物品
A-7	刃金の珠玉【九级】
B-5	刃金の珠玉【九级】
C-6	守护の珠玉【九级】
C-5	チェインフット
E-5	ダガー
E-6	火印の欠片
F-4	チェインメイル
D-3	水印の欠片
H-4	チェインホーズ
C-3	チェインガード

クレイドール平原采掘点数据

种类	位置	获得物品
树木	B-3/B-5/B-7/C-4/C-5/D-2/E-2//F-4/F-5/F-6/G-3/G-4/G-5	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
花草	A-6/B-7/C-3/D-5/D-7/F-2/G-3	ミドリイモムシ/コガネムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花/トカゲイチゴ
草丛	A-6/B-6/C-4/C-6	コガネムシ/ミドリイモムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花
岩壁	A-5/B-5/C-3/D-4/E-5/E-6/F-5/G-3	ゴロゴロした岩/石ころ/なにかの骨/硝石/铜矿石

BOSS ビッグマウス

掉落物品	风印の欠片×2
	刃金の珠玉【九级】

这个BOSS相比前面的敌人稍微有些强，移动的速度也很快，所以只靠单兵作战打起来会比较困难。建议变身白骑士，将队友的作战指令设定为回复优先，这样我们就可以专心进行攻击了。

ノルディア坑道

Story

在露营休息的时候，被掳走的西兹娜公主从贝尔西坦的飞艇上发来了消息。看到公主平安无事，众人也松了一口气。根据公主描述的情报，埃尔多尔判断她应该位于拉古尼修沙漠（ラグニッシュ砂漠）一带，而要想抵达沙漠，就必须先穿过怪物肆虐、危险重重的诺尔蒂亚坑道（ノルディア坑道）。



①从库雷多平原进入坑道后，我们会发现由于地形比较狭窄，雷纳德无法进行变身。此时我们要先去右侧的分支通道尽头B-4的宝箱中得到“ノルディア坑道の键”，之后才能打开E-3的被锁住的大门，进入E-4的洞窟后发生BOSS战。

BOSS ドレギアス

本场BOSS战会分为两个部分，将BOSS的HP削减到一般左右，他会变身为黑骑士，所以一开始的时候我们就不要变身为白骑士了。否则因为黑骑士的HP比较厚，战斗时我们还没有将其消灭，MP就很有可能已经用完了。战斗时虽然难度不高，但变身厚依然还是要节省MP。胜利后可以得到白骑士专用装备“圣剑の加护”。

ノルディア坑道宝箱数据

位置	获得物品
B-3	兽骨の弓
B-4	ノルディア坑道の键
C-3	守护の珠玉【九级】
D-2	ボーンロッド
E-4	土印の欠片

ノルディア坑道采掘点数据

种类	位置	获得物品
木箱	C-2/B-3/C-4/D-3	三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/丈夫な枝/小さな白い花/枯れた枝/しなびたつる
岩壁	C-2/C-3/B-4/D-2/D-3/E-3	硝石/ゴロゴロした岩/石ころ/铜矿石/なにかの骨
松软的地面	C-4/D-2	コガネムシ/虫の死骸/ミドリイモムシ
碎岩	E-4	ミドリイモムシ/虫の死骸/铜矿石/ゴロゴロした岩

ラグニッシュ砂漠

Story

尽管黑骑士德雷吉亚斯（ドレギアス）亲自出击，但在白骑士的面前，他也无法阻止雷纳德前进的脚步。击败了黑骑士后，众人终于抵达了烈日炎炎的拉古尼修沙漠。

①从坑道来到沙漠后虽然视野开阔但是大型怪物依然不少，有些还会拦在拿宝箱的路上，实在是比较令人讨厌。从沙漠中部的通道一直往东走，前往F-4的星形记号处就可以进入沙漠之镇阿尔巴纳（アルバナ）了。

ラグニッシュ砂漠宝箱数据（进入砂漠の町アルバナ之前）

位置	获得物品
C-3	デザートチュニック
C-4	タージエ
G-4	クレイモア
D-2	ブロードソード
F-1	刃金の珠玉【八级】
H-1	バトルアックス
H-5	バトルアーマー

ラグニッシュ砂漠采掘点数据（从砂漠の町アルバナ南门出来之后）

种类	位置	获得物品
仙人掌	B-3/C-2/C-4/C-5/F-3/F-6/F-7/G-6/G-8/H-2/H-8/I-2/H-3	三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/小さな白い花
椰果	H-4×2	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
岩壁	C-6/D-8/F-2/G-5	石ころ/ゴロゴロした岩/硝石/铜矿石
化石岩	D-6/D-7/E-2×2/E-3/F-5/F-9/H-7/I-6×2/I-7	なにかの骨/石ころ/ゴロゴロした岩
花草	F-7	虫の死骸/コガネムシ/ミドリイモムシ

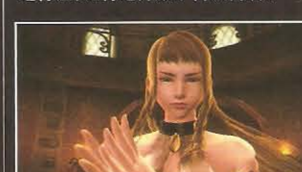
砂漠の町アルバナ

Story

来到沙漠之镇阿尔巴纳后埃尔多尔提议先向当地人打听一下必要的情报。在人声鼎沸的酒馆中，一名神秘的女性跳着踢踏舞在观众们的欢呼声中华丽地登场。出人意料的是，没等雷纳德他们弄清楚情况，这个名叫卡拉（カーラ）的女性竟然和酒馆里“客人”一起拿出事先藏好的武器朝着自己扑了过来！

将寄生于体内的召唤兽打倒后，卡拉也恢复了原状，她告诉雷纳德自己其实是因为妹妹被绑架，这才在贝尔西坦的胁迫下企图暗杀雷纳德。为了报答雷纳德将控制自己身体的召唤兽消灭，卡拉决定帮助众人一把，她想要靠自己的力量将妹妹救出魔掌。

为了得到继续赶路所需的通行证，众人来到蟾蜍领主的宅邸，两名看守称领主现在遇到了麻烦事，想拜托他们送一封信。无奈领命的雷纳德从阿尔巴纳的东门出来带着领主的亲笔信前往沙漠中看守所指的水塘，原来让领主犯上相思病的就是眼前的这位“美人”。互换信件后返回阿尔巴纳，众人的出现正好帮蟾蜍领主从夫人的责备中解了围，加上又收到了伊人送来的亲笔信，它自然是非常高兴。为了表示感激，领主不但送上了南门的通行证，还特地开放了合成商店。



①进了城休整一下直接去C-3位置的酒馆发生剧情，同所有人交谈完毕后回到自己的座位上。卡拉登场后便是强制战斗。

砂漠の町アルバナ宝箱数据	
位置	获得物品
D-2	ヒールポーションII
C-4	マナポーションII
D-3	女神のしずくI
B-1	守护の珠玉【八级】
A-2	刃金の珠玉【八级】

BOSS ギガース甲零式

掉落物品	刃金の珠玉【九级】×3

本场 BOSS 战还是分为两个阶段，一开始要消灭由 5 名敌人组成的小队，建议先干掉魔法师。第二阶段是与卡拉变身的召唤兽战斗，依然是变身白骑士与之战斗；BOSS 尽管攻击力高但 HP 很少，整体而言难度不是很大。

②战斗胜利后卡拉加入，来到阿尔巴纳B-4位置的南门前众人被告知，想要继续向南追赶贝尔西坦就必须先获得南门的通行证；

③回到酒馆对面的蟾蜍领主的宅邸和看守对话，之后带着“イボンヌの手纸”从阿尔巴纳的东门出来前往沙漠中G-3位置的水塘，这样就能完成送信的任务了；

④完成送信任务后原路返回阿尔巴纳，在领主的宅邸发生剧情，剧情结束后得到通行证，同时合成商店开放，此后我们就可以在世界各地显示为锤子标志的商店进行武器、防具、饰品以及道具的合成了。



砂尘迷宫

根据卡拉提供的消息，众人果然在沙漠南部的遗迹中发现了贝尔西坦一伙。他仍然无耻地以公主来要挟雷纳德交出变身白骑士的神器。

正当贝尔西坦让变身为召唤兽的手下向雷纳德围攻过来时，地下宝物库的那一幕得到了重演，雷纳德在西兹娜公主的咒文引领下让白骑士获得了新的力量，即使贝尔西坦将手下变身为召唤兽并将卡拉的妹妹献祭，他也仍旧战胜不了强大的白骑士。可遗憾的是，雷纳德再次与公主失之交臂，战败的贝尔西坦趁众人不备带着西兹娜乘坐飞艇扬长而去；无奈之下，众人只能暂时先返回阿尔巴纳从长计议。卡拉为了要给死去的妹妹报仇而决定继续跟随雷纳德。而此时，贝尔西坦乘坐的飞艇已经向着沙漠以南的弗朗达尔山脉（フランダール山脉）的采掘场飞去。

①有了通行证，就可以从南门出来进入砂尘迷宫了。从西南方向的通道一直走，进入F-8位置的遗迹后发生连续的BOSS战。

砂尘迷宫宝箱数据（从砂漠の町アルバナ南门出来之后）	
位置	获得物品
I-6	グリード式钢盾
G-7	守护の球玉【八级】
E-8	クリス
F-7	ハープーン
E-7	守护の球玉【八级】
G-10	バトルガントレ

BOSS ギガース甲伍式、ギガース乙壹式、ギガース甲壹式

掉落物品	刃金の珠玉【九级】×2（每个BOSS各掉落两个）

本场 BOSS 战卡拉不能参战，而雷纳德一开始就会变身为白骑士。战斗的时候需要注意站位，集中火力逐一将敌人歼灭是最基本的原则。如果MP 不够，那就直接使用回复 MP 的道具。另外，战斗中吸引敌人的注意力以免让其他同伴受到围攻也是需要注意的。

BOSS グランギガース

掉落物品	刃金の珠玉【八级】
	刃金の珠玉【九级】

战斗开始前白骑士的 MP 会自动回满，将 BOSS 的 HP 削减到一半以下它会进入合体的第二形态，同时我们也会得到新的装备“白铁の盾”。BOSS 的第二形态攻击会更为猛烈，我们必须尽快将其消灭，推荐使用一些消耗 MP 较高的新招式，MP 不足时就立刻进行补充。

②一连串的BOSS战结束后，我们会自动返回返回阿尔巴纳，卡拉正式加入。整顿完毕后再次从南门出来进入沙尘迷宫，此次的目的地是地图B-8位置的弗朗达尔山脉（フランダール山脉）。



フランダール山脉登山道

在弗朗达尔山脉的半山腰，众人第一次看到了建造在移动的巨兽背部的自由都市格里德（グリード），如此壮观的景象让雷纳德看得目瞪口呆。虽然遭到飞龙的袭击，但此时黑骑士居然出现并协助我们战斗，这确实有点令人不解所思。不过为了抵达大山谷对面被挟持的公主所在的采掘场，大家还是决定先去一趟自由都市探寻一下方法。

①进入登山道以后往A-3位置前进，路上的分叉路很多，建议大家最好花点时间将它们走完以免遗漏宝箱；

②在山顶附近发生剧情后继续往山顶进发，在B-3的平台上就会与栖居在山脉中的飞龙狭路相逢。

BOSS エンシェントドラゴン

掉落物品	刃金の珠玉【八级】

虽然本场 BOSS 战也是分为两个阶段，但是我们在一开始就可以放心地变身为白骑士。将 BOSS 的 HP 削减到一半以下后触发剧情，雷纳德会强制变身为白骑士，此时黑骑士也会出现，不过这次他会帮助我们一起对付眼前的敌人，所以战斗的难度就变得很低了。

フランダール山脉登山道宝箱数据（第一次进入时）	
位置	获得物品
B-6	ヒールポーションII
B-4：小木屋附近	カッツバルゲル
B-4	フェンサーチェスト
C-5	メイス
B-3	フェンサーガード
A-4	太刀

③BOSS战胜利后继续往山顶前进，走不远就能进入自由都市了。

フランダール山脉登山道采掘点数据		
种类	位置	获得物品
花草	A-5/B-5/C-3/C-5/C-6	ミドリイモムシ/コガネムシ/オオアゴカミキリ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/小さな白い花/木绵の绵毛/红花
岩壁	A-4/B-4/B-7	铜矿石/铁矿石/石ころ/ゴロゴロした岩/何かの骨/ゴロゴロした岩/石ころ/アンモナイトの化石
草丛	A-3/B-2/B-3	丈夫な枝/枯れた枝/しなびたつる/小さな苗木/坚の原木/ミドリイモムシ/コガネムシ/虫の死骸/オオアゴカミキリ
岩壁	C-2×2/C-3/C-3/C-3(全部位于洞窟内)	ゴロゴロした岩/石ころ/萤石/硝石/なにかの骨/铜矿石/铁矿石/アンモナイトの化石
岩壁	C-5：地下	ゴロゴロした岩/石ころ/硝石/萤石
岩壁	D-5：地下	铜矿石/铁矿石/ゴロゴロした岩
花草	D-5：地下	小さな白い花/三つ叶のクローバー



自由都市グリード

Story

为了能见到这里的领主并想办法让巨兽靠近采掘场，雷纳德觉得献上领主一直心仪的女神像会是个好方法。一番周折之下，众人总算从地下黑市的收藏家那里得到这传说中的女神像。带上它来到中央车站正上方多利斯多尔（ドリスドール）伯爵的官邸，领主的儿子西泽（シーザー）主动出门相迎。虽然雷纳德和同伴们觉得这位看上去玩世不恭的公子哥令人很是靠不住，但此时也只能跟着他走了。

走进官邸来到卧病在床的多利斯多尔伯爵房间，西泽竟主动承认自己前几天给父亲带来的女神像是假的。伯爵有点恨铁不成钢，但也没忘了感谢众人将真正的女神像带给了他。听完雷纳德的陈述后，伯爵二话没说立刻爽快地答应让巨兽运送众人前往采掘场，不过西泽声称自己也要同行。



①从山顶的中转站乘坐飞行龙来到自由都市的交通枢纽，在1楼C–3位置的柜台前从乘务员那里得到“列车の乗客证”，之后再利用大厅右侧的电梯来到2楼就可以从检票口乘坐列车往商业区出发了。

自由都市グリード宝箱数据	
位置	获得物品
D–3：中央站1楼	ヒールドロップII
C–3：中央站1楼	守护の珠玉【七级】
C–3：商业区1层	火印の小辉石
E–3：商业区1层	水印の小辉石
C–2：商业区3层	风印の小辉石
E–2：商业区3层	土印の小魔石
D–3：ダウンタウン	刃金の珠玉【七级】
C–5：ダウンタウン	金块

②进入自由都市后先下到该区域1层的酒馆和ヘティ・シャルコ讨到“バッケイヤ产の蜂蜜”，接着返回2层通过火车前往闹市区“ダウンタウン”；

③前往闹市区C–4的酒馆，从シュウ那里用蜂蜜换到了“暗市の会员证”。接着去在B–4的地下拍卖黑市剧情。我们需要给“レパーヌの女神”收集用来制作另一只眼睛的宝石；

④返回商业区，在3层C–2的民家中可以打听到宝石的获得方法并同时得到怪物诱饵“リザードのエサ”。之后从世界地图重回“フランダール山脉登山道”，从D–5位置的坑跳下去，一路前进来到洞窟的大厅内调查红色水晶并使用诱饵就会触发战斗。敌人只是几只蜥蜴，无需变身也可以轻松搞定，战斗胜利后得到“ファイヤーストーン”；

フランダール山脉登山道宝箱数据（从自由都市第二次进入时）	
位置	获得物品
D–3	スパイクアーマー
D–3	刃金の珠玉【八级】
D–5	バルディッシュ
C–2	赤铜の锡杖

⑤拿着石头返回自由都市的领主宅邸，剧情后可以得到领主的亲笔信，同时西泽加入。之后再去闹市区C–4的酒馆中找到能控制巨兽行动的阿米尔（アミル），这样就可以从B–2进入地下回廊了。



グリード地下回廊

①地下回廊的地形比较复杂，需要做好长期作战的准备。先去F–3的房间操作开关打开左侧的门，进入该门后往下走，将地下通道两侧的开关启动。之后便可以从右侧的门进入“贮水区画”；

②前往D–2的小房间，操作开关先打开左侧的排水沟；进入左侧C–2的房间并跳下到地底第二层，将这里的贮水槽控制装置启动。利用C–3的电梯回到第一层，去C–4两个房间内将排水沟开关启动，之后进入D–4的小房间，再次跳落至第二层并启动通往“デミトール区画”门的开关；

③再次利用电梯回到第一层，进入D–2的房间操作开关打开右边的排水沟。跳落至第二层的房间后，我们需要将这里的3个开关从左至右依次调整为“右”、“左”、“右”的顺序，第一贮水槽的门就可以打开了；

④从E–2进入第一贮水槽，打开“デミトール区画”门的开关，接着乘坐升降机前往第三层，这样我们就可以走到地下回廊的出口并指挥巨兽转向采掘场的方向了。事成后自动返回自由都市的闹市区。

グリード地下回廊宝箱数据	
位置	获得物品
第一层	
F–3：小房间	刃金の珠玉【六级】
F–3	刃金の珠玉【七级】
D–3：连接通道	火印の小辉石
D–3	守护の珠玉【七级】
C–4	守护の珠玉【七级】
D–2	水印の小辉石
B–4	刃金の珠玉【七级】
第二层	
E–2	风印の小辉石
C–4	镰切
C–4：左侧小房间	ソードオブマリス
C–3	グラップルレギンス

グリード地下回廊采掘点数据		
种类	位置	获得物品
第一层		
坏掉的木箱	F–2/E–2/D–3(上)/D–2	铜矿石/ゴロゴロした岩/铁矿石/硝石/黑曜石/银矿石/萤石/なにかの骨/甲虫の化石/アンモナイトの化石
木箱	E–3/F–3/C–3/D–2/C–4(中央的小房间)/B–4	杉の原木/しなびたつる/丈夫な枝/小さな苗木/坚の枝木/木绵の绵毛/小さな白い花
第二层		
坏掉的木箱	D–3	コガネムシ/九香虫/ミドリイモムシ/オオアゴカミキリ
坏掉的木箱	C–2(小房间)/D–2	铁矿石/银矿石/ゴロゴロした岩
木箱	D–2/D–2(小房间屋)/C–4/B–4	丈夫な枝/坚の枝木/杉の原木/しなびたつる/小さな苗木/坚の原木
木箱	C–4(下)	テングタケ/トカゲイチゴ/小さな白い花/ネムリキノコ
第三层		
坏掉的木箱	C–2	萤石/黑曜石/硝石/ゴロゴロした岩
木箱	C–2	坚の枝木/しなびたつる/丈夫な枝/小さな苗木

バンカーロード采掘场

Story

采掘场深处，当贝尔西坦被雷纳德打倒，夏普尔（シャプール）便像丢掉一块用脏的抹布一样毫不留情地送他走完了最后一程。为了解开远古的封印，夏普尔以及幕后指使的首领格拉泽尔（グラーゼル）召唤出了更为可怕的怪物，就连居住在挖掘场中的飞龙头领也不是其对手。弥留之际，飞龙将自己的力量授予了本为龙族后代的西泽，在龙骑士强大力量指引下，众人再次将对方击退。

回到自由都市的家中时，多利斯多尔伯爵已经悄悄地离开了人世。他在留下的遗书中告诉自己的独身子西泽，虽然他只是养父的，但他却一直把西泽当成是亲生儿子一样疼爱，看到儿子花费那么大苦心仿造的女神像为了哄自己高兴，他也切切实实地感受到了那份孝心。他好告诉西泽，如果想了解自己的身世，那就去巴朗多尔寻找当年将他送过来的米迪亚斯（ミディアス）。



①通过火车前往采掘场，这里的地形相对比较开阔，敌人也以士兵为主。在第一层的B–4、C–4、C–2这三个地方依次启动开关后(由被木头遮挡的梯子下来)从C–3的电梯进入地下一层。在该层B–3处的大厅内会发生连续的BOSS战。

BOSS ベルシタン

一向不可一世贝尔西坦没想到真正交起手来却是个十足的囊包型角色。尽管有数目剑士为其护卫，我们仍然不用将他放在眼里，消灭完杂兵之后可以慢慢地和他清算总账，战斗中如果中了异常状态那就及时回复。

BOSS ギガ-ス乙参式、ギガ-ス乙伍式

掉落物品	刃金の珠玉【八级】、守护の珠玉【八级】

这两个贝尔西坦叫来的召唤兽和以前在遗迹遇到的敌人类似，考虑到后面的战斗，本场BOSS战我们最好不要进行变身。多与BOSS进行周旋并避免被围攻是战斗的关键，回复也同样比较重要。



BOSS マスタ-ドラゴン

掉落物品	刃金の珠玉【七级】×3

该BOSS的范围群体攻击比较讨厌，变身成白骑士后要记得帮助同伴吸引火力。不过由于BOSS的HP也不是很高，多攻击其腿部并让其倒地的话也能很轻松地结束战斗。

BOSS サルガタナス

本场战斗稍有难度，虽然西泽会变身为龙骑士出战，但由于他的HP并不是很高，直接和BOSS你来我往地一对一互相PK并不占什么优势。所以战斗之前让他带上几个回复道具会比较稳妥，MP消耗过大的招式也尽量少用。

バンカーロード采掘场宝箱数据	
位置	获得物品
D-3：台阶前	金块
D-3	守护の珠玉【七级】
C-3	刃金の珠玉【七级】
B-3：地下一层	グレートソード
B-3：地下一层	英雄王の结界
D-3：地下一层	土印の小辉石
C-3：地下一层	水印の小辉石

バンカーロード采掘场采掘点数据		
种类	位置	获得物品
坏掉的木箱	D-3×2	ゴロゴロした岩/铜矿石/铁矿石/银矿石
木箱	D-3×2	しなびたつる/坚の枝木/丈夫な枝/小さな苗木
碎岩	C-3/D-3	萤石/黑曜石/硝石/ゴロゴロした岩
碎岩	B-4	铜矿石/铁矿石/ゴロゴロした岩
木箱	C-4	ネムリキノコ/トカゲイチゴ/テングダケ/小さな白い花
碎岩	D-4	ゴロゴロした岩/甲虫の化石/なにかの骨/アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	サボテン花/红花/小さな白い花/トカゲイチゴ
岩壁	B-3(地下一层)	なにかの骨/ゴロゴロした岩/甲虫の化石/アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	坚の原木/しなびたつる/丈夫な枝/杉の原木
坏掉的木箱	E-3	ミドリイモムシ/オオアゴカミキリ/コガネムシ/九香虫
坏掉的木箱	C-3(地下一层)	ゴロゴロした岩/铜矿石/铁矿石/银矿石
碎岩	B-3(地下一层)	ゴロゴロした岩/铜矿石/铁矿石/银矿石

②战斗胜利后回到自由都市，剧情结束之后我要重回巴郎多尔王都。

バランドール王国

Story

带着失去父亲的伤感，西泽和雷纳德一起回到了久违的巴朗多尔王都，在F-10通道右侧可以看到盖着蓝色屋顶的米迪亚斯的家，不过邻居说米迪亚斯很多年前就已经过世了，现在居住在这里的是他的儿子塞迪（セディ），塞迪好几个月之前就出去采集药材了，在布拉斯塔平原的"泷の洞窟"说不定能找到他。

及时赶到洞窟的雷纳德和西泽从危险中救下塞迪返回到巴朗多尔后，他向众人解释了格拉泽尔一伙的目的，原来他们想利用公主的力量来唤醒所有的远古骑士并控制整个大陆。雷纳德还想带着他前往故乡辛卡村（シンカ）继续核实，出发前竟发现塞迪的屋子燃起了大火，而周围的百姓也不知道是谁纵火的，只是根据火情来判断，屋子里没来得及逃出来的塞迪应该是没有生还的可能了。就在大家都感到愤怒的时候，格拉泽尔发来影像称想要救出公主，就必须前往虫之谷用神器与其交换。虽然明知道格拉泽尔肯定会设下圈套，但为了救出公主，现在也没有其他的退路了，雷纳德和同伴一起从自由都市的中央站乘坐火车前往虫之谷。

①回到巴郎多尔王都后，在F-10通道右侧可以看到盖着蓝色屋顶的米迪亚斯的家，来到门前会发生剧情；

②接下来我们要从世界地图进入ブラスタ平原，从地图右上角F-2的位置可以进入"泷の洞窟"，洞窟中走不了远，雷纳德就再次遇到了老对手——黑骑士。

BOSS 黑骑士

本场战斗没有难度，白骑士和龙骑士会同时变身参加战斗，所以不需要太费什么周折就能很迅速地解决战斗。

泷の洞窟宝箱数据	
位置	获得物品
F-3	ヘヴィマチェット
G-3	シャインボウ

泷の洞窟采掘点数据		
种类	位置	获得物品
岩壁	F-3	铁矿石/银矿石/ゴロゴロした岩
岩壁	G-3	ゴロゴロした岩/なにかの骨/アンモナイトの化石/甲虫の化石
岩壁	G-3	黑曜石/萤石/硝石/ゴロゴロした岩

③战斗结束后众人返回赛迪在巴郎多尔王都的家。休息之后第二天来到城门准备出发时会发生剧情，接着就要往新的目的地"虫の谷"。

虫の谷（东部）

Story

虫之谷之所以得名，是因为这里的山谷生活着一种体型巨大无比的格里巴虫（グリーバー），驾驶着飞行器的风之民就是依靠它身上释放出的特殊气体作为生活中使用的能量。在山谷中，雷纳德一行看到了一个落单的风之民，它的飞行器坏了。而此时一个长着血盆大口的格里巴幼虫正从背后向他扑了过来，幸好雷纳德及时变身出手相救，他才得以脱险。与修好了飞行器的风之民道别后，众人抵达了山谷中的部落。



①进入虫之谷后有剧情，走到K-6位置时会发生BOSS战。

BOSS 大蜘蛛

掉落物品	土印の小辉石×2

这个蜘蛛战斗起来也没有什么难度，变身为白骑士或者龙骑士不停地攻击它的腿部可以让它先倒地，继续攻击还能使它四脚朝天，看起来非常滑稽。如果被BOSS的攻击中毒的话就及时进行回复。

②继续沿着风之谷往地图中的星形标记位置前进，在J-1出的平台上会看到一个落单的小风之民。格里巴幼虫出现后便是一场BOSS战。

BOSS リトルグリ-バ-

掉落物品	刃金の珠玉【七级】

格里巴幼虫比前一个BOSS还要弱，攻击频率也低，充其量也就是一个大型怪物。战斗的时候无所谓变身与否都可以轻松获得胜利。

虫之谷（东部）宝箱数据	
位置	获得物品
L-2	刃金の珠玉【七级】
M-3	スケイルシールド
K-5	大金块
K-6	こうらの轻铠
J-6	守护の珠玉【七级】

虫之谷（东部）采掘点数据		
种类	位置	获得物品
碎岩	L-3	黑曜石/萤石/硝石/水晶石
花草	L-2/L-3/K-3/J-6/I-7	九香虫/オオアゴカミキリ/コガネムシ/ヒメタマムシ
树木	K-4	ココヤシの原木/坚の原木/しなびたつる
花草	K-4	テングタケ/トカゲイチゴ/ノロイタケ/ネムリキノコ
花草	J-7/K-6/K-5	红花/サボテン花/トリカブト/トカゲイチゴ
碎岩	K-6	银矿石/铜矿石/钢石/铁矿石

INFORMATION / FEATURE / EXPRESS / GUIDE

バッケイヤ

Story

来到风之民所聚居的部落，没等雷纳德他们反应过来，众人就被从四面八方的原住民捆得严严实实。不容半点辩解，族长奥兹蒙德（オズモンド）拿起炸药的引线就打算将这帮不速之客炸上天，就在此时，刚才被雷纳德救下的风之民及时出现，在他的解释下，误会很快就得到了化解，族长还说要利用自己的力量来帮助他们找到公主；

面对风之民好意当然只能是心领了，简短的告别之后众人继续向虫之谷的西部进发。

①沿着虫之谷的山路一直粥，很快就能来到巴凯亚村（バッケイヤ），进入后便是剧情。在这里稍事休整后，我们就要从A-3的出口离开接着赶路。

バッケイヤ宝箱数据	
位置	获得物品
C-2	守护の珠玉【七级】
B-2	刃金の珠玉【七级】
B-3	大金块

虫之谷（西部）

Story

抵达了风之谷的最深处，格拉泽尔果然早就守候在此。虽然拥有感知他人心理能力的西泽早就觉察到了卡拉的异样，但当她坦言自己的真实身分就是黑骑士德雷吉亚斯的时候，雷纳德和尤莉还是不敢相信自己的耳朵。就在格拉泽尔设下诡计企图夺走神器之际，飞艇的西兹娜公主利用咒文给众人解了围。趁着对方慌乱之际，雷纳德变身白骑士机智地得到了守护风之民一族的巨人勇士留下来的武器。一番激战后，格拉泽尔再次败退，卡拉也随之离开，不过此时风之谷的格里拉虫也受到了惊吓，开始变得躁动起来。众人在风之民的帮助下虽然立刻葬身于废墟之中，但无奈逃离得还是晚了一步，飞行器重重地摔在了急速前进的格里拉虫的背上。



①虫之谷西部的敌人种类和东部的基本一样，只是密集程度会高上不少，另外这里也有新增的大型敌人格里巴幼虫。由于是依靠蒲公英随风飘动，所以风向不同的话飘向的方向也会有区别。具体关系为：风向显示“上手”时可以一直往目的地前进，而显示为“下手”时则可以往另一个箭头方向前进，拿宝箱的时候需要注意这一点的关系。如果风向不是自己想要的，那么等一段时间风向就自然会改变；

②需要注意的是在B-4位置有两只格里巴幼虫的洞窟内请不要同时变身为白骑士和龙骑士，否则会出现人物被卡住以至无法行动的BUG。一路前进，经过一个存盘点就可以到B-1位置达格拉泽尔的所在地了。



BOSS ラミアコメス、黒骑士

本场战斗是白骑士和龙骑士二对二，难度不是很高，只要锁定其中任意一个角色并集中攻击，削减BOSS的HP到一定程度就会自动触发剧情而结束战斗。剧情之后白骑士得到新的武器“グランサー”。

BOSS ラミアコメス

得到更为强大的武器之后，白骑士和龙骑士同时对付一个BOSS更加不在话下。虽然BOSS的攻击力稍微增高了一点，但是HP仍然没有太大变化，所以会很快倒在我们的脚下。

虫之谷（西部）宝箱数据	
位置	获得物品
F-6：高台	刃金の珠玉【六级】
C-6：高台	守护の珠玉【六级】
C-5	ヒーターシールド
B-4	炎灵障壁
C-3	サイ
F-4	圆头太刀
D-4	こうらの胫当
D-5：高台	风印の小星石

③战胜BOSS后发生剧情，之后我们便会来到格里拉虫的背上。

虫之谷（西部）采掘点数据		
种类	位置	获得物品
花草	C-3/E-7/D-6(高台)/D-4(中段)/D-4×2(上段)/D-5/E-6(高台)/G-6	コガネムシ/オオアゴカミキリ/九香虫/ヒメタマムシ
树木	D-7	杉の枝木/坚の枝木/小さな苗木/しなびたつる
碎岩	C-4	钢石/银矿石/铜矿石/铁矿石
碎岩	C-4	なにかの骨/アンモナイトの化石/甲虫の化石/燃料石
花草	B-4×2/C-5/C-6/D-3	トリカブト/红花/トカゲイチゴ/サボテン花/木绵の绵毛
菌类	F-4/E-4×2	テングタケ/ノロイタケ/ネムリキノコ/トカゲイチゴ

グリーバーの背中

①卡拉离队后奥兹蒙德会加入我方队伍，格里巴虫背部的路不是很长，走到B-2就会触发战斗。将那里的中枢触角破坏，格里巴虫就会中止暴走的状态了。

BOSS グリ-バ-の触角、触手



格里巴虫的触角会被场地周围的一圈触手围在中间，触手的HP不多，但是被打掉之后过一段时间会自动重生。所以，我们只需要清理一定数量的触手打开缺口，之后对着核心的触角猛攻就可以了。考虑到不需要进行连战，本场BOSS战我们也可以让龙骑士和白骑士一起出场，这样效率更高一点。

バンヘイブン荒野

Story

被成功营救的雷纳德等人回到族长的家中，这时塞迪居然出现在他们的面前。他称自己侥幸逃过一劫，所以就来找他们了。为了阻止格拉泽尔让所有的远古骑士觉醒，众人又马不停蹄地赶往下一个地点——班黑布恩荒野（バンヘイブン）。雷纳德必须要去那里的辛卡村搞清有关自己身世的真相。

①让格里巴虫停下脚步后，风之民会将我们带回部落。剧情结束后赛迪加入队伍，接下来我们要往班黑布恩荒野进发；

②该荒野的表面上看虽然区域不多，但是加上地下一层的复杂结构，地图会非常大，大型怪物的数量也不是一般的多，建议大家作好充分的准备和补给再来挑战。具体进入顺序为：G-2进入地下、H-3回到地面、H-4进入地下、F-5回到地面、H-4进入地下、E-4抵达存盘点、E-2回到地面、D-3进入地下、B-3回到地面，抵达B-2的出口就可以前往辛卡村（シンカ村）了。

バンヘイブン荒野宝箱数据	
位置	获得物品
H-3：地上	刃金の珠玉【六级】
F-2：地下	水印の小星石
G-4：地下	ハピタルクラコー
J-4：地上	刃金の珠玉【五级】
I-4：地上	守护の珠玉【六级】
G-5：地下	火印の小星石
F-4：地上	ソーサラーワンド
G-5：地上	守护の珠玉【六级】
G-5：地下	刃金の珠玉【六级】
G-7：地上	サイ
E-5：地下	グラディエーター
F-6：地上	ハピタルコート
E-3：地下	魔枪シュマーゲナ
D-5：地上	风印の小星石
E-5：地下	ハピタルグローブ
E-2：地下	守护の珠玉【五级】
F-1：地上	ヘヴィアックス
D-2：地上	刃金の珠玉【六级】
D-3：地下	守护の珠玉【六级】
C-2：地上	ハピタルブラッカエ

バンヘイブン荒野采掘点数据		
种类	位置	获得物品
草丛	E-5(地上)/H-2(地上)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ
草丛	H-3(地上)/H-4(地上)	トカゲイチゴ/黄金色の绵毛/木绵の绵毛
菌类	F-5(地下)/G-2(地下)	トカゲイチゴ/ノロイタケ/テングタケ/ネムリキノコ
花草	G-4(地下)	コガネムシ/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
树木	I-3/I-4(地上)	小さな苗木/しなびたつる/杉の原木/坚の原木
[illegible]色闪光岩	G-5(地下)	甲虫の化石/なにかの骨/アンモナイトの化石
菌类	G-5(地下)	ネムリキノコ/テングタケ
草丛	F-6(地上)	コガネムシ/九香虫/ヒメタマムシ
[illegible]色闪光岩	E-4(地下)/H-3/G-6(地下)	钢石/铜矿石/银矿石/铁矿石
树木	F-5(地上)/F-7(地上)/G-7×2(地上)	ココヤシの原木/杉の原木/坚の原木/小さな苗木
菌类	E-5(地下)/G-5(地下)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
[illegible]色闪光岩	G-4(地下)	钢石/铜矿石/银矿石/铁矿石
花草	E-3(地下)/G-3(地下)	トカゲイチゴ/トリカブト/红花/サボテン花
树木	E-2/D-3/B-3(地上)	杉の原木/しなびたつる/小さな苗木/杉の枝木/坚の原木
[illegible]色闪光岩	C-4 (地下)	萤石/硝石/黑曜石
花草	E-6(地上)/I-4×2(地上)	トカゲイチゴ/サボテン花/红花/トリカブト
菌类	G-3(地下)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ
草丛	G-5(地上)	トリカブト/トカゲイチゴ/サボテン花/红花

シンカ村

Story



古之血的继承者同时觉醒他们的力量。听到塞迪这么说，埃尔多尔倒也没有加以反驳，竟然在雷纳德的追问下使用魔法消失了

来到荒野中已是一片废墟的辛卡村，众人终于可以露营休息了。出乎意料的是，一直保持沉默的塞迪居然称埃尔多尔是来自古代的人，正是他在暗中引导雷纳德以及西泽他们走到一起，好让拥有远自己的身影。一旁的塞迪见状露出了得意的笑容。雷纳德就和同伴向着最后的决战地——多古玛霍尔（ドグマホール）神殿出发，他们必须阻止作为太阳骑士力量继承者的格拉泽尔觉醒。

①进入辛卡村发生剧情，之后我们可以在村口的商店稍作整顿，这里能买到不错的装备。雷纳德就和同伴向着最后的决战地——多古玛霍尔（ドグマホール）神殿出发，他们必须阻止作为太阳骑士力量继承者的格拉泽尔觉醒。

シンカ村宝箱数据	
位置	获得物品
C-3	骑士王觉醒

ドグマホール

Story

从虫之谷的时候开始，西泽就觉得塞迪有点不对劲，跋山涉水找到雷纳德的他居然鞋子上没有沾上一点灰尘。果然，将众人引到预先设下的陷阱处时，他露出了本来的面貌。原来从巴朗多尔那次火灾以后，这个所谓的"塞迪"就是格拉泽尔假冒的！在重新出现的埃尔多尔的协力下，雷纳德和同伴们再一次从圈套中成功脱离，而此时神殿也近在眼前了。这将是和格拉泽尔的最终决战之地。



①神殿的外围地形不算复杂，与杂兵的战斗也没什么难度。这里的大型怪物都弱打击属性，战斗时可以善加利用这一点。一路前进，走到C-3位置就可以看到格拉泽尔一伙了；

BOSSディノグレアデイモス

这个BOSS和游戏初期的那个敌人非常相似，只不过实力要强出一大截。战斗中建议专心攻击它的头部，由于BOSS没有弱点属性，魔法也完全不奏效，所以打起来务必要耐心一点。另外，BOSS在发射魔导炮的时候会给我方造成100以上的伤害，战斗时要注意看好自己的HP，实在不行就先回复。

②BOSS战结束之后可以返回地面，在记录点保存一下我们就可以进入游戏的最终迷宫了。

ドグマホール宝箱数据	
位置	获得物品
C-8	刃金の珠玉【五级】
A-8	ラメラーガントレ
B-6	守护の珠玉【五级】
B-5	スカウトホーズ
C-4	守护の珠玉【五级】

ドグマホール采掘点数据		
种类	位置	获得物品
草丛	D-7	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
岩壁	C-8/B-8/B-3	铜矿石/钢石/银矿石/铁矿石
花草	C-8/B-7/B-5/C-3	红花/トリカブト/トカゲイチゴ/サボテン花
花草	B-7/B-5/A-4	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
岩壁	A-5	萤石/水晶石/黑曜石/硝石
花草	C-5	黄金色の绵毛/トカゲイチゴ/木绵の绵毛
岩壁	C-4	アンモナイトの化石/なにかの骨/燃料石

ドグマホール・崩坏神殿

Story

在进入神殿前休息时，埃尔多尔还向我们讲出了所有的事实真相。很久很久以前，在这片大陆上有两个超级大国，伊修雷米亚（イシュレニア）和阿斯班（アスヴァン）。两国为了各自的扩张而掀起了一场惨烈且漫长的战争。后来，伊修雷米亚国制造出了拥有强大力量的巨型骑士，形势开始发生逆转。不甘因此被亡国的阿斯班国为了将这些骑士封印付出了巨大的牺牲，甚至连女王米尤蕾娅丝（ミュ　レアス）也在内战中死去，而埃尔多尔当时正是女王的贴身护卫。虽然骑士最终被封印，整个大陆迎来了暂时的和平，但是预言者却告诉埃尔多尔，女王将在一万年以后的未来为了阻止伊修雷米亚国的国王在那个时代重新掀起战火将再次得到复活。为了这一次能保护好女王、也是为了给自己赎罪，埃尔多尔恳求预言者将他传送到未来。来到未来的几年之后，到处漂泊的埃尔多尔终于找到了女王在当代的转生——巴朗多尔的西兹娜公主，可没有想到这时就发生了最初遇到雷纳德时公主被劫持的事件……

关于雷纳德的身世，其实他还有西泽、包括卡拉和格拉泽尔，都继承着远古之血。他们四个人小时候也是像亲兄妹一样生活在一起的，后来长大了，每个人就都在不同的指引下向着不同的生活轨迹走去。如今四个人的再次相遇，绝非偶然，而是受到他们身上流淌着的同一血液的驱使。



①崩坏神殿的构造极为简单，沿途没有分叉路，只是大型怪物会结伴出现在同一个房间里，这里推荐大家与之交战之前最好将杂兵先清理完毕，否则陷入混战的话会非常麻烦。走到地图的D-1位置发生剧情。

ドグマホール・崩坏神殿宝箱数据	
位置	获得物品
B-5：小房间	シルバープレート
B-4	刃金の珠玉【五级】
C-3：通道	守护の珠玉【五级】
C-3：小房间	龙神觉醒
C-4：小房间	战士の盾
C-1：小房间	グリーバージャケット

ドグマホール・崩坏神殿采掘点数据		
种类	位置	获得物品
花草	C-4/D-3/D-1	ヒメタマムシ/オオアゴカミキリ/コガネムシ/九香虫
花草	B-5/B-5/C-3	テングタケ/ノロイタケ/トカゲイチゴ/サボテン花/ネムリキノコ
坏掉的木箱	B-4	黑曜石/萤石/水晶石
花草	D-3	トカゲイチゴ/木绵の绵毛/黄金色の绵毛
木箱	C-1	しなびたつる/小さな苗木/杉の枝木
木箱	B-2	しなびたつる/ココヤシの原木/杉の原木/坚の原木

ドグマホール・神殿

Story

在神殿最深处，雷纳德轻易打败了不堪一击的格拉泽尔。卡拉为了掩护哥哥离开再次出现，对于格拉泽尔的计划，她也开始产生了疑惑，她并不理解为什么哥哥要复兴伊修雷米亚。遗憾的是，当卡拉终于意识到自己犯下的错误并想帮助雷纳德阻止格拉泽尔的时候，从背后出现的夏普尔毫不犹豫地拿起手中的剑贯穿了她的心脏。

怀着无比的愤怒，雷纳德和同伴们击退了获得黑骑士力量并变身为魔神的夏普尔，但躺在西泽怀中的卡拉还是最终闭上了双眼。在公主的帮助下，众人乘坐远古被封印的飞艇逃出了崩坏的神殿。回到巴朗多尔，西兹娜公主顾不上休息就立刻开始和大臣们商议让国家重整旗鼓了对策，之前为了营救公主愤而离开塞拉斯此刻则仍然带着部下在国外奔走着。雷纳德和主角回到了葡萄酒店里，他们知道，真正的战斗从现在起才刚刚开始……



①以最初出发的区域作为区域1，其后按顺序以此类推，前进的路线应该为：C-2左侧的房间使用传送装置进入区域2、击败B-2的黑机兵开启装置并于A-2的房间传送至区域3、击败B-2的黑机兵开启装置并于上方的房间传送至区域4、击败C-2的黑机兵开启装置并于C-3的房间传送回区域1、击败C-2的太古の守护者开启装置并于右侧的房间传送至区域5，最后再使用D-1的传送装置就可以开始最终战了；

②传送的过程中请同时参照宝箱数据，不要有遗漏。最终战之前最好给雷纳德和西泽多带上一点AC、MP回复道具，作好持久战的准备。

ドグマホール・神殿宝箱数据	
位置	获得物品
C-1：区域2	ロックブレイカー
C-2：区域2	刃金の珠玉【五级】
D-2：区域3	大金块
D-2：区域4	守护の珠玉【五级】
C-1：区域5	刃金の珠玉【五级】

BOSS 太阳王

格拉泽尔变身的太阳光实力还远远没有发挥出来，攻击的频率和效率都不高。对付他我们完全不需要变身，在普通状态下就能很快将其搞定。太阳王和黑骑士一样，头部弱打击属性、腹部弱刺突属性、脚步弱斩击属性。

BOSS 黑骑士

虽然已经是多次交手，但这次黑骑士的实力有着明显的提高，不但招式变多变强，而且当她的HP不足时还会使用回复魔法给自己加HP，所以变身白骑士或者龙骑士之后就速战速决吧。另外由于黑骑士总是飞起来冲刺比较麻烦，可以的的话还是将她逼到角落里会省事一点。

BOSS 黑骑魔神

夏普尔胁迫卡拉变身为的最终BOSS黑骑魔神实际上是黑骑士与夏普尔本人的合体。第一阶段的黑骑士形态需要集中火力攻击他的核心（コア），



不过有的时候其核心会被手臂挡住。将黑骑士形态的HP全部扣完后，最终BOSS就会露出魔神形态。魔神形态的攻击频率不高，但是HP非常厚，如果一次变身搞不定就回复之后再变吧，总之只要坚持下去，最终BOSS战的难度并不是很高。

新的序幕

在某座遥远的荒岛上，格拉泽尔和夏普尔正在动员成千上万名的信徒吹起战争的号角，对于他们而言，复国已经具备了所有的必要条件，是时候重新夺回整个大陆了。正如埃尔多尔所说的一样，伊修雷米亚的国王也并没有死，而是一直沉睡在这个世界的某个角落以等待觉醒的时机。暴风雨即将降临，雷纳德和整个巴朗多尔将面临有史以来最大的危机……



通关后

通关剧情结束后游戏会提示我们进行存档，继续游戏时读取该存档会回到"ドグマホール・神殿"最后一个存盘点开始的状态（最终战进行前）。此时返回世界地图，商店里的武器、防具以及饰品都会大幅更新，并在"バンヘイブン荒野"的地图中增加"转生するためにシンカ村へ移动する"的转生选项。

转生

游戏通关后来到"バンヘイブン荒野"的"シンカ村"废墟前的掌管轮回的老人对话，玩家就可以让自己创建的角色进行转生。转生的前提是角色的等级必须已经达到50级，转生之后等级自动返回35级，所有习得的技能将全部归零，但玩家可以相应地获得35×4=140点SP外加40点的额外奖励。换而言之，每转生一次（最多转生4次）玩家就可以获得重新决定自己职业发展方向的机会，而且也能额外多出40点SP。不过稍有遗憾的是，自创角色的外形即便是重生也是无法获得改变的。（详见在线部分的介绍）

全奖杯列表



奖杯种类	名称	要求
铜杯	アイテムサーチャー	收集100种道具
铜杯	ウエポンサーチャー	收集50种装备品
铜杯	铜杯スター	将1种职业的技能全部习满
铜杯	赤銅の角飾り	消灭100头怪物
铜杯	探求者の証	以S级评价完成5个委托任务
铜杯	ガーマンストーン	合成50种道具
铜杯	铜杯メダル	工会等级达到4级
铜杯	赤い刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到10万
银杯	アイテムマニア	收集300种道具
银杯	ウエポンマニア	收集200种装备品
银杯	白銀の角飾り	消灭3000头怪物
银杯	解明者の証	以S级评价完成20个委托任务
银杯	アマンダルビー	合成200种道具
银杯	银杯メダル	工会等级达到8级
银杯	銀刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到100万
金杯	アイテムコレクター	收集600种道具
金杯	ウエポンコレクター	收集500种装备品
金杯	金杯スター	将8种职业的技能全部习满
金杯	黄金の角飾り	消灭10000头怪物
金杯	制覇者の証	以S级评价完成50个委托任务
金杯	ガマローネダイヤ	合成450种道具
金杯	金杯メダル	工会等级达到12级
金杯	金刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到1000万
白金杯	プラチナクラウン	获得全部金、银、铜奖杯

本文涉及的内容截止至2009年3月10日

在线模式指南



战斗知识讲座

防御

很多玩家喜欢拿《白骑士物语 古之鼓动》和《怪物猎人》比，这两者确有相似之处，但《白骑士物语 古之鼓动》是个角色扮演游戏，因此对于动作游戏玩家来说会有很多不能适应的地方。例如敌人出招之后，无论你跑到哪里都会受到攻击，因此有时你会看到隔着数丈远的敌人一挥手就把你打中了。

要想避免受到更大的伤害，只能在其出招之前与敌人保持距离，但敌人出招之后除了寄希望于一定几率发动的防御或闪避，就只能手动选择防御了。防御指令必须在行动光圈蓄满时才能输入，防御的好处除了能减少伤害之外，还能加速下次行动的时间，因此绝对是有用的。不过在防御的时候也不能做任何行动。





行动光圈

硕大无比的行动光圈是战斗的关键所在，当行动光圈蓄满后就可以输入一次指令。和其他同类游戏不同的是，影响行动光圈速度的因素是装备，装备越轻，光圈的转动速度就越快，裸身（无任何装备）最快。角色能力中的素早是否影响速度，一直以来都未有准确定论，不过可以肯定的是即使有影响也相当低。另外角色的行动除了极少数几种外，均不影响行动光圈的转动速度。简单地说，要想提高速度，就得减轻装备，也就是牺牲防御。

事实上敌人也是存在行动光圈的，只是我们看不到。敌人的行动光圈蓄满时，除非是连续受到大的攻击或者处于昏迷、睡眠等状态，一定会采取行动。因此本作如果和敌人能力相差过远的话，基本上没有打过去的可能，就算玩家的操控水平再高也没有用，除非是群殴时混水摸鱼。



快速指令

未进入战斗状态时，按十字键的←→可以切换锁定目标，按↓可以将光标指向自己。此时按○键会出现3个指令。アイテム为使用身上的道具，魔法为使用魔法，ステータス为查看资料。

快速指令在实际游戏中的作用非常大。首先，可以在不打开菜单的情况更换装备，进入アイテム对着装备按○键即可选择是装备还是卸除。熟练之后玩家可以一边行动一边更换装备，节省了大量时间。其次，用快速指令可以在非战斗状态下使用魔法和道具，这一点极其有用。因为非战斗状态下随着时间的流逝，HP和MP会自动回复，在持久战中非常有效。另外非战斗状态下使用魔法和道具无须等待行动光圈蓄满，因此可以实现魔法和道具的连续使用。这一招对于专司回复工作的人来说属于必备技能。

由于游戏中的魔法众多，玩家要快速找到想用的魔法并不简单。不过在魔法菜单中按←→可以翻页，而魔法在菜单中的位置是固定的，利用这个方法可以很快找到目标。

刚体

所谓刚体，指的是即使受到攻击也不会出现硬直的状态。敌人拥有很多能够给玩家造成硬直的招式，其中最厉害的能将玩家打倒在地，从而出现数秒的硬直时间，如何避免这种情况的发生，就要活用刚体了。

最常见的刚体出现于连续技中，连续技发动途中受到任何攻击都不会出现硬直，就算被打死，也会在HP为0的情况下继续出招，此时常见的HP回复手段依然有效。

除了连续技之外，任何攻击手段以及一些暂时增加能力的技巧在发动中也有刚体。不过这种刚体的实用性不高，真正有用的是魔法中的刚体。通常时魔法咏唱中受到攻击就会中断咏唱，但是在魔法刚刚开始咏唱以及发动的时候会出现刚体。活用这一点将在实战中大有作为，例如3级HP回复魔法能回复320点HP，只要受到的伤害小于这个数字，回复都是值得的。对自己咏唱无敌魔法也是非常有用的。

但是在实际情况中有时会出现延迟，这个时候要想准确判断敌人的动作来咏唱魔法就比较困难。幸好刚体的判定还是相当宽松的，因此熟练掌握也不是一件难事。

连续技注意事项

关于连续技的知识，通过单机大家应该已经有所了解了。不过细细研究的话，还有很多值得注意的地方。

首先，连续技的衔接过程中，一定不要连按○键，因为这样会使连续技的威力下降。在实战中有时视角会变得很不理想，但这个时候也不建议连按，因为连续技失败的话AC也会保留下来，还能留给下次使用。

其次，连续技中的某一种属性之和为10且招式数量至少为4时，在成功输入完指令后会出现COMBO FINISH。游戏中的属性有斩击、打击、刺突、风、土、火、冰7种，任意一种属性之和为10均会出现COMBO FINISH，同时满足多种的话无加成。COMBO FINISH的威力等于连续技威力之和除以招式数量，也就是说在威力不变的情况下，招式越少，COMBO FINISH的威力就越大。需要注意的是，高GR的武器本身就有属性加成，GR 12的武器只需要3AC就能出现COMBO FINISH了。

第三，基本招式不要放到第一位。每种武器都有一个基本招式，其特征是发动时不消费AC。由于连续技不存在MISS的问题，所以游戏对基本招式的攻击力会往下调正。但如果将基本招式放到后面去，则威力会恢复。

第四，具体招式性能需要在实战中掌握。游戏中对于每个招式只给出了属性和消费AC的提示，实际上即使是属性和消费AC相同的招式，其威力也有可能有变化，具体有什么不同，就需要玩家在实战中尝试了。像炎巨人这种要打上数百遍的敌人，玩家就应该多尝试各种招式，顺便测试最适合自己的招式。纱迦已经帮大家进行了一些类似的测试，具体请参见各职业介绍的部分。



高AC消费招式的取舍

每种武器都有很多消费AC巨大的招式，例如双手剑的连牙 · 极(消费5AC)，但这种招式的威力和5个1AC的招式相比要差很多，因此单从威力来说拆成5个1AC的招式更妙。那么这种招式有什么用呢？除了华丽之外，这种招式往往能确实有效地中断敌人的动作，另外对COMBO FINISH的加成多，一次输出的伤害大，在紧急关头能够起到一发逆转的作用。此外部分战斗中BOSS的伤害降到一定以下时会有剧情，此时连续技如果未结束，那么之前消费掉的AC将不算。

在1.04版之前，在实战中玩家打完一套连续技后，如果此时敌人正在受到连续技攻击，那么所消费的AC必须等敌人被打成体崩等特殊状态或是出招还击后才会消失。如果玩家能够在敌人体崩或出招之前再次蓄满行动光圈，则可以在AC不减的情况下再次使用连续技。遇到这种情况的话，由高AC消费的招式组成的连续技就相当划算了。不过现在已经更新了，所以多说无益。



连续技推荐

1AC型：即一个消费1AC的招式加上不消费AC的基本招式。由于连续技打死敌人的AC回复量非常高，因此这种1AC型的连续技用来清兵是最合适不过的，练级必备。

最小追加型：即以最少的AC来使出COMBO FINISH。因为至少要4招，因此最低也要消费3点AC，而且必须是GR 12。这种连续技能够确保在不考虑时间的情况下给出最大伤害，在对付强敌的持久战中最为合适。

经济实用型：相当于最小追加型的加强版，充分活用7个招式的上限，尽可能多地在消费AC和攻击力上追求平衡。这种连续技的实用性可以说是最高的。

属性型：这里的属性单指风土火冰。不少武器都有附加属性的招式，在遇到被此种属性克的敌人时这些招式能够发挥极大的作用。

全面开花型：每种武器都有一些AC消费低、回报大的招式，不过属性各异，例如双手剑的大牙 · 断(1AC，斩击+2)、狼牙(1AC，刺突+2)、龙爪(1AC，打击+2)。对于弱点为斩击&打击&刺突的敌人来说，把这些回报高的招式组合起来就相当有用了。

空中型：不少巨型敌人的头部必须跳起来才能攻击，此时你就需要一个空中型连续技。这是单手剑的强项，双手剑最多3连，双手斧更是只有2连，可选的余地不大。

最强型：不考虑AC消费，一切向威力看齐。主要用途是一发逆转、快速打出剧情、秀攻击力、速战速决。

属性

本作非常强调属性相克的概念。游戏中的属性分为斩击、打击、刺突、火、冰、土、风这7种。斩击、打击、刺突为武器属性，相克的话威力增加约1.3倍，被克的话威力减为约0.7倍。火、冰、土、风为魔法属性，不过可以附加到武器之上，这样任何攻击都算属性攻击。魔法属性相克的话威力增加约1.4倍，被克的话威力减为约0.4倍。(不过自身具有属性的招式会盖过武器属性，此类招的威力另有算法)由于武器上是可以既有武器属性又有魔法属性的，因此两者相乘的话威力将翻1.82倍！这也是本作战士强于法师的一个重要原因。

正因为属性的加成非常厉害，因此量产5把武器制作无、火、冰、土、风版是绝对值得的。经过实践证明，武器上的属性+1即可，其他的全加攻击力，这样做的威力比其他的强化方式都要有效。至于防具上的属性效果，经实践证明，每加1似乎只能让伤害减小1%，可以说是完全没有作用。



增加攻击力的方法

本作中有着大量的令能力暂时上升的技巧，这些技巧尽管多半都具备负面效果，但实用性依然很高，其中又尤其以增加攻击力的技巧最为实用。不过增加攻击力的技巧也是最多的，那么它们的区别在于什么呢？请看下表：

鬼神の波动	攻击力1.5倍
狮子の咆哮	攻击力1.5倍
パワーチャージ	攻击力1.3倍
Gパワーチャージ	攻击力1.3倍
战士の波动	攻击力1.25倍
怒りの咆哮	攻击力1.25倍
破军の咆哮	攻击力1.25倍

从上表可以看出，有了鬼神の波动/狮子の咆哮，再学个パワーチャージ/Gパワーチャージ就足够了。不过パワーチャージ/Gパワーチャージ属于魔法，发动中受到攻击会被中断，而其他的手段算作特技，发动中有刚体效果，不会被中断。值得注意的是如果对着使用了鬼神の波动/狮子の咆哮的人咏唱パワーチャージ/Gパワーチャージ，那么他的攻击力增加效果将变为1.3倍，而防御力下降的负面效果却依然存在。因为这两个技巧属于必学技，因此大家完全没必要对使用双手剑和双手斧的队员使用攻击力增加的魔法，有时候反而会坏事哦！

体崩

对大型敌人的特定部位累计造成一定的伤害之后，会令其陷入行动不能的状态，这被称为体崩。体崩的好处是相当多的，首先体崩时敌人的防御力会下降约20%，其次是一些特定部位必须在体崩后才能攻击。比如人型敌人体崩之后，普通攻击能打腹部，跳跃攻击能打头部；而在未体崩时普通攻击只能打脚部，跳跃攻击只能打腹部。

不过敌人只有在其未行动时才会体崩，如果已达成体崩条件而敌人正在行动，或是敌人一直在承受我方攻击的话，敌人是不会做出体崩动作的。但此时玩家依然可以攻击体崩后的部位，此外体崩时敌人会有某种能力下降，这也是判断敌人是否体崩的方法之一。

体崩是玩家单挑强敌时惟一的获胜法宝。由于本作的玩法是RPG，因此按正常的你一下我一下，玩家是万万不可能战胜强敌的，因为敌人的HP太高了。但掌握体崩之后就有可能，因此玩家需要自行测试造成体崩的伤害值，之后去组合连续技，这样便有可能胜出。不过COMBO FINISH的伤害无论多高，均不会让敌人体崩。

敌人类型	体崩条件
人系	对脚造成一定伤害会蹲下
兽系	对脚造成一定伤害会蹲下
蜘蛛系	对头部造成一定伤害会翻倒，对脚造成一定伤害会瘫倒
虫系	对脚造成一定伤害会翻转
龙系	对脚造成一定伤害会低头，对头部造成一定伤害会倒地
合成兽&魔成兽	对两前脚或两后脚造成一定伤害会低头，对两左脚或两右脚造成一定伤害会翻转

网络课堂

网络功能综述

本作非常强调联网部分。玩家可以通过愚公移山的方法来积攒GR点数，只要假以时日，来到最高的GR 12也不是梦想。但从GR 7开始，玩家遇到的BOSS就是不可能一个人战胜的了，因此素材的取得也非常困难，基本上拿不到什么好的装备。因此如果你不能联网的话，购买这个游戏的意义将大打折扣。

联网的方法非常简单。玩家选择任务之后，会出现两个选项，第一个是单人进行游戏，这个部分是可以在无网络的状态下进行的，任务的内容和联机时没有区别，由于只能单人进行，所以难度非常大，通常只用来采集或讨伐弱小敌人。第二个选项是和其他玩家联机，系统会自动搜索配对，成功的话玩家就可以和其他玩家一起挑战这个任务。如果搜索不到，系统会问你是否要自己创建任务，选择"是"的话可以等待其他玩家来加入你的任务。

此外进入ジオネット也可以开任务。ジオネット是本作独有的网络系统，当玩家在单机模式中完成取得白骑士的剧情后即可开始网络之旅。玩家按△键调出菜单就会看到ジオネット的选项，在ジオネット里每个人都拥有一个自己的空间，并可以对自己的空间进行简单的布置。ジオネット的功能不少，不过很多都需要懂日语才能使用，懂日语的玩家相信也不用看这些粗浅的教学了，因此只说一些主要的功能。

选择ジオネット选项后有3个选项，具体功能如下。关于ジオネット的内容，请看下章。

ジオネットに入る	进入ジオネット
オンラインステータス	设定自己的状态(在线或隐身)
フレンドリスト	好友列表

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

ジオネット详解

进入ジオネット后会来到个人主页，有5个选项，具体功能如下：

トップページ	回到首页
冒险日志	撰写日志
マイタウン	进入我的地盘
フレンド	好友情况
冒险者达の日志	观看其他玩家的日志

在首页，我们可以看到目前取得奖杯内容以及官方通告。冒险日志是给玩家抒发感想的地方，你写的日志会被所有人看到，比如你想找几个人帮忙打某个任务，就可以写篇日志，不过日语不好的同学就没办法了。在冒险者达の日志这一项里可以观看其他玩家的日志。我的地盘就是一个个的冒险房间，一个用户的地盘里能开20个房间，每个房间可容纳12个人。

在个人主页中按△键会出现另一个菜单，非常有用，具体功能如下：

归る	前进
进る	后退
ホーム	回到自己的地盘
ピクロ通信	相当于游戏中的短消息
お気に入り	收藏夹，用于收藏其他玩家的地盘
访问者履历	观看来访者的历史记录
更新	刷新当前页面
マイページの设定	更改个人主页
ヘルプ	帮助
ジオネットの终了	退出ジオネット

好友设定

在游戏中可以添加好友，需要注意的是，这里的好友和PSN的好友不是一个概念，两者是完全独立的。如果你想和谁成为好友，必须在游戏中添加，方法是在个人主页选择フレンド，再选择フレンド登录，登录时输入其PSN ID即可。登录好友的过程亦可在游戏中面对面地提出。

成为好友之后，你可以直接在フレンド选项中看到他的状态，之后可以去他的主页，还可以选择与其相会，这样如果好友没有在任务中的话，系统会带你自动移动过去。游戏还有一个很体贴的设定，那就是可以察看好友的好友，通过这个方法你将认识越来越多的人，这样就不愁没人陪你打任务了。

值得注意的是游戏还有黑名单功能。

在按△键出现的菜单中，选择マイページの设定，会看到ブラックリスト的选项。这一选项即为黑名单。很多不懂日文的人把这个当成好友列表，结果适得其反。如果你发现你无法进入某人的主页，或者无法添加他为好友，请来这里看看是否有他的高姓大名。

我的地盘

在我的地盘（マイタウン）里能开20个房间，每个房间可容纳12个人。房间里就是战士们的集会所，这里有武器店和道具店，与门口的士兵对话可以选择离开，与揭示板前的士兵对话可以进行任务。

设立房间时玩家可以给房间起一个名字，这个名字是所有人都能看见的，因此多半都用来标明这个房间的作用，例如要挑战什么任务、想打什么素材之类的。还可以给房间设置密码，以防止有人来捣乱，不过显然不会有人这么做。

与揭示板前的士兵对话后有三个选项，具体如下：

クエストを作る	创建任务
クエストを参加する	参加别人的任务
やっぱりやめる	还是算了

选择参加别人的任务时，只能参加由这个房间里的人创建的任务。自己创建任务时，如果把オートマッチング设为あり，是可以让房间之外的其他人参加的，默认的なし则是只允许房间里的人加入。创建任务时可以选择任何已有的任务，不过出于礼貌，不要创建与房间主题无关的任务。

网络延迟

网络是否延迟是很多玩家关心的话题。本作的网络会有延迟，但对游戏没有影响。延迟时玩家会发现其他人的动作比你快，例如明明你在前面但对话速度却抢不过身后的人。另外战斗中你会发现敌人还没有做出攻击动作时你已经掉血了，有时眼前的敌人明明站得挺好的但已经出现了倒下的部位判定。不过这些对于实际游戏没有什么影响，因为双方的数据还是如实反应的，不用担心出现来不及作出判断的情况。



本作有个很体贴的设定，那就是玩家在任务中阵亡或掉线的话，不会损失任何东西，之前获得的一切道具以及获得的经验值统统保留。有了这个设定，连掉线都不那么恐怖了，有时我们甚至还可以利用这一点来拔网线快速退出任务。

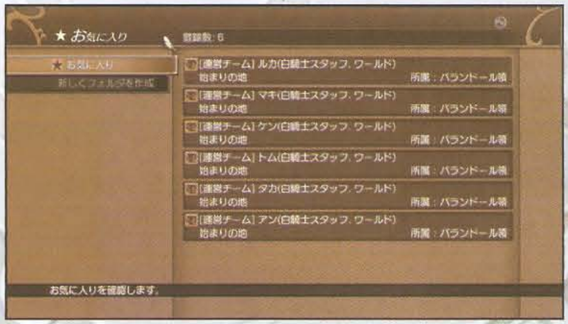
如何寻找战友

从目前来看，本作的玩家还是相当多的，不过以后肯定会日益减少。另外尽管任务多，但是和你有同样需求的人却未必多。如果在大地图上自动搜索配对的话，除了几个热门任务，一些偏门任务不太容易搜到人。自己开房间的话，倒是一定能等到人，不过有时候大家的追求未必与你一样。总而言之就是麻烦。如果你认识不少战友，那就简单了，不过要是你是孤家寡人怎么办？

首先给大家推荐的是去官方房间。官方房间是由Level-5的工作人员开放的，目前有六名工作人员。玩家可以首先观看冒险者的日志，官方发布的消息永远置顶，这样就能找到其中一名工作人员。之后再看他的好友列表，就可以找到另外几个工作人员。官方房间可以加入收藏夹，这样以后就能直接进入了。官方房间的人气永远是最旺的，6个人的120个房间足够你挑上半天了。

其次就是观看冒险者的日志。全世界玩家会书写各种日志，有的是抒发感想，有的是请人帮忙，观看日志的话有时也可以找到自己想要打的任务。同样的，你也可以写日志来请人帮忙，当然你得有日文水平才行。

最后一点，也是最重要的一点，就是多结识好友。这样你以后想打什么任务自然方便，而且还可以借机认识好友的好友，如此发展下去就再也不愁没人陪你玩了。不过你的表现一定要好，如果做出很多无理举动的话，就很容易被人加入黑名单哦！



定型文

本作不支持中文输入。如果你身边有很多一起游戏的好友，自然是如鱼得水、不愁找不到战友。但如果你不具备这样的条件，那你就不可避免地要和日本玩家一起组队游戏。你不会日语也没关系，但一些基本用语还是要掌握的，而且游戏中已经预设了20句台词，这就是我们要介绍的定型文。下面就为大家介绍这些定型文的意思，以方便大家使用。

こんにちは	你好
はじめまして！	初次见面
よろしくお願いします	请多多指教
お疲れ様でした	辛苦了（用于过关后）
ありがとうございます	感谢
どういたしまして	不用谢
ごめんなさい	对不起
了解しました	明白了
グッジョブ！	干得好！(GOOD JOB)
ドンマイ！	别在意！(DON'T MIND)
おめでとう！	祝贺你！
攻击します	我要攻击了
回复します	我要回复了
コンボを发动します！	我要发动连续技
助けてください	请帮助我
これを、受け取ってください	请收下这个
フレンドに登录てもいいですか？	加你为好友可以吗
クエストを作ります	我去创建任务
クエストに参加してもいいですか？	我加入你们可以吗？
さようなら	再见

除了以上这20句之外，游戏中还可以自由创建定型文，方法是按△键调出菜单，之后依次选择システム→チャットの设定→ユーザー定义定型文の编集。在打特定任务前可编好一些可能会用到的台词，这样会方便很多。下面为个人推荐的自定义定型文，供初学者参考。

W	表示笑脸
おKです	好的(OK)
おまかせ	交给你了
准备はいいですか？	准备好了吗？
また会いましたね	又见面了
こんばんは	晚上好
ACをためてます	正在蓄AC
ちょっと待ってください	请稍等片刻

更新与下载

作为一款网络游戏，更新与下载自然是少不了的。本作的更新和普通的PS3游戏没有区别，当玩家连上网络时系统就会自动检测是否存在新数据，之后就会自动更新，如果拒绝更新的话则无法联网进行游戏。目前游戏的最新版本是1.04版，这个版本增加了自动跑以及范围内部位破坏奖励的设定，同时也去掉了一些BUG，如连续技AC不减、房主掉线后道具不减、龙系敌人背部尾部接连破坏有双重奖励等。

本作目前还提供了3种（共6个）下载任务，当玩家在联网状态下来到大地图画面时，就会自动追加这些新任务。新任务的流程都比较简单，像二つの炮击、决死の防卫战更是简单明了的BOSS连战。在新任务中可以拿到新素材，这些素材能够制作3套新防具以及5种新武器。但是这些新装备中除了一套防具之外，因为没有古魔人系列的素材，其他的统统不能完成制作和强化。因此本篇攻略中将不介绍这些新任务和新装备，但在素材掉落表中依然收录。

职业讲座



当玩家的等级达到50级且通关后，在大地图上选择バンヘイブン荒野，就会看到去シンカ村转生的选项。转生之后，玩家的等级就变回35级，能力变为35级的标准能力，并获得140点技能点。每转生一次，还能多获得40点技能点，最高奖励到4转，4转之后的奖励和4转一样。具体情况参见下表。

转生

本作名义上有八种职业可以选择，事实上对职业的界定并不明显，玩家完全可以八种职业均有涉猎。此外游戏还引入了转生的定义，使得选择错误的玩家也有机会再来一次。

转生次数	35级技能点数	50级技能点数
0	140	200
1	180	240
2	220	280
3	260	320
4	300	360

单手剑

攻守兼备，攻击略强于防守。单手剑与其他职业的相性不错，除了杖之外均可，空中连续技更是冠绝全职业。单手剑的另一大特征在于武器异常丰富，任何时期的选择都是最多的。尽管攻击力不如双手剑、双手斧，但多做几把单手剑玩属性攻击的话攻击力绝对不差。不过单手剑每个时期都不乏需要用到怨念物的合成，因此学会放弃也是相当明智的。



■圣剑グレイセス+妖精之盾（フェアリーシールド）

单手剑的攻击技巧性能请参见下表，表中的威力是将斬る的伤害定为100时换算过来的参照值，测试对象是无任何弱点和耐性的敌人，可视为基本攻击力。数据为10次试验的平均值。

编号	名称	SP	AC	MP	能力	威力
1	斬る	–	–	–	斩击 +1	100
2	回转斩り	1	–	–	斩击 +1	61
3	踏み入み斩り	1	–	–	斩击 +1	118
4	兜割り	1	1	–	打击 +1	116
5	火炎斩り	1	1	2	斩击 +1／炎 +2	118
6	ムーンスラッシュ	2	2	–	斩击 +2	143
7	スマッシュレイヴ	2	3	–	打击 +3	181
8	シャイニングレイヴ	4	4	20	斩击 +5	224
9	突く	1	–	–	刺突 +1	78
10	シールドブロウ	1	1	–	打击 +2	116
11	溜め突き	1	1	–	刺突 +2	116
12	疾风突き	1	1	2	刺突 +1／风 +2	118
13	五月雨突き	2	3	–	刺突 +3	186
14	斩り上げ	1	–	–	斩击 +1	102
15	ライドアッパー	2	1	–	打击 +2	118
16	ストームアッパー	2	1	2	打击 +1／风 +2	124
17	空中斩り	1	–	–	斩击 +1	104
18	空中拂い打ち	1	–	–	打击 +1	100
19	ハーフムーン	2	1	–	斩击 +2	118
20	エアレイドエッジ	2	2	–	斩击 +3	143
21	ストームレイド	2	2	4	斩击 +1／风 +2	139
22	叩きつけ	1	–	–	打击 +1	98
23	パワースマッシュ	2	1	–	打击 +2	122
24	ソニックエッジ	2	1	4	斩击 +1	118
25	トライソニック	3	2	8	斩击 +2	139
26	ストームソニック	3	2	8	斩击 +1／风 +2	184
28	毒突き	1	–	4	刺突 +1／毒	102
29	封魔突き	1	–	4	刺突 +1／沉默	102
30	シェルブレイク	2	–	4	打击 +1	100
31	アームブレイク	2	–	4	打击 +1	98

推荐职业组合

由于技能点数有限，如何合理使用是很多人关心的话题，这就扯出了完美配点的概念。首先大家需要明白的是，不需要的技能可以不学，这样能节省不少技能点数。走战士路线的人可以不必学贤，走魔法路线的人可以不必学强，魔武双修是很多人的理想，但在实际游戏中这样做的话必定会成为四不像。个人推荐的职业组合如下：

剑斧双绝：即双手剑和双手斧，两者的特点同是攻强守弱，只不过一个长于斩击，一个长于打击，可以互相配合。4转时走剑斧双绝路线，刚好可以获得除贤以外的基本能力全加，并学满双手剑、双手斧、神圣魔法的全部实用技能。这也是最流行的配法之一。

绝对辅助：想走魔法路线的人，除了学神圣魔法、精灵魔法之外，另一个推荐的是弓。弓有加贤的技能，另外弓的辅助技能也相当不错。此外还可以学枪，枪的防御性技能非常优秀，可以提高法师的生存率，亦可充当肉盾在关键时刻发挥作用。反倒是杖因为攻击力太低的缘故，完全没必要学满。

全面开花：学满除贤外的全部能力，再加上枪的练气、威吓する、不动の阵，弓的急所击ち、精灵魔法的スリープ、神圣魔法学到神圣魔法の知识，之后根据需要来学习双手剑、双手斧、单手剑、枪的攻击技能。如此一来，就形成了一个近可攻远可守、能回复能诱敌、斩打刺全部精通的全能型角色，只是不会攻击魔法。这种配法看似最全面，不过由于点数有限，势必要放弃大量技能，因此玩家必须对各种职业有所了解之后才能进行。另外全面发展的话，需要的武器和防具也会增加不少，因此玩起来也最累，花的时间也会成倍增加。



双手剑

威力大、动作帅，是最流行的职业，称得上是战场的主角。不过双手剑的防御本来就低，加上作战中多半要用大幅减防的鬼神の波动，整个人就像是纸糊的。双手剑在前期的实用性非常高，在GR 9更是达到顶点，但再往后的话合成难度大增，条条道路都很艰难，对于玩家的耐心绝对是个考验。双手剑拥有回复AC的技能明镜止水，不过速度太慢。空中连续技最多3下，属性技以炎和冰为主。

双手剑的攻击技巧性能请参见下表，表中的威力是将叩き斩る的伤害定为100时换算过来的参照值，测试对象是无任何弱点和耐性的敌人，可视为基本攻击力。数据为10次试验的平均值。

编号	名称	SP	AC	MP	能力	威力
1	叩き斩る	–	–	–	斩击 +1	100
2	斩り裂く	1	–	–	斩击 +1	58
3	大牙：断	1	1	–	斩击 +2	137
4	大牙：剃	1	1	–	打击 +2	122
5	冰牙	1	1	2	斩击 +1／水 +2	128
6	二连牙	2	2	–	斩击 +2	143
7	三连牙	2	3	–	斩击 +3	199
8	连牙：极	4	5	20	斩击 +5	224
9	贯く	1	–	–	刺突 +1	77
10	狼牙	2	1	–	刺突 +2	122
11	炎狼牙	1	1	2	刺突 +1／炎 +2	121
12	兽爪	1	–	–	打击 +1	95
13	龙爪	1	1	–	打击 +2	122
14	炎龙爪	1	1	2	打击 +1／炎 +2	122
15	巨人爪	2	2	–	刺突 +2	138
16	空牙：断	1	–	–	斩击 +1	101
17	空牙：剃	1	–	–	斩击 +1	100
18	叩き落す	1	–	–	打击 +1	101
19	石碎断	1	1	–	打击 +2	122
20	龙槌断	2	2	–	打击 +3	136
21	火炎槌断	2	2	4	打击 +1／炎 +2	140
22	真空击	1	1	2	斩击 +1	119
23	真空双击	2	2	4	斩击 +2	143
24	真空裂冲击	3	2	8	打击 +2	59
25	冰刃裂冲击	3	2	12	打击 +1／水 +2	59
26	背水の一击	2	1	–	斩击 +1/HP 消费	155
27	オロチの牙	2	2	4	HP 吸收	100
28	魔力拂い	1	–	4	斩击 +1	102
29	魔力碎き	2	1	8	打击 +1	101
30	精神拂い	1	–	4	斩击 +1	101
31	精神碎き	2	1	8	打击 +1	99

双手斧

和双手剑类似，只是长于打击，攻防守弱的缺点也和双手剑一样。有着攻击力倍增而防御力暴减的特技狮子の咆哮，不过不会回复 AC 的技能。双手斧的属性为风和土，不过拥有大量优秀的 1AC 技巧，另外空中连最多两次。范围技フルバースト的威力尚可，加上能带武器属性，具有一定的实用性。双手斧在前期的光芒被双手剑完全掩盖，但后期由于武器易于合成和强化，开始逐渐发威，到 GR 12 时有心人都能做出全部武器，和双手剑形成鲜明对比。但 GR 12 的双手斧有两把自带属性，算是一个缺点。


■灵鸟の圣斧

双手斧的攻击技巧性能请参见下表，表中的威力是将砕く的伤害定为 100 时换算过来的参照值，测试对象是无任何弱点和耐性的敌人，可视为基本攻击力。数据为 10 次试验的平均值。

编号	名称	SP	AC	MP	能力	威力
1	砕く	–	–	–	打击 +1	100
2	叩き潰す	1	–	–	打击 +1	129
3	振り下ろす	1	1	–	打击 +1	154
4	フルスイング	1	1	–	打击 +2	164
5	烈风断	1	1	2	斩击 +1／风 +2	125
6	暴れ砕き	2	2	–	打击 +2	177
7	ブンまわす	2	3	–	打击 +3	236
8	ナイトメア	4	5	20	打击 +5	293
9	突っ入む	1	–	–	刺突 +1	76
10	パワータックル	1	1	–	打击 +1	154
11	グランドタックル	1	1	2	打击 +1／土 +2	132
12	アサルトドライブ	2	2	–	打击 +2	183
13	颚砕き	1	–	–	刺突 +1	129
14	ブルホーン	1	1	–	打击 +1	154
15	コークスクリュー	1	2	–	打击 +2	184
16	ヘビースタンプ	2	3	–	打击 +3	242
17	メテオスタンプ	2	3	4	打击 +1／土 +2	242
18	エアスイング	1	–	–	打击 +1	126
19	ヘビープレス	1	–	–	打击 +1	131
20	スピニングボム	1	1	–	刺突 +2	150
21	グランドボム	2	2	4	打击 +1／土 +2	157
22	シェルダイブ	2	2	–	打击 +3	185
23	ヘビーキャノン	2	1	4	斩击 +2	172
24	フルバースト	3	2	8	打击 +3	103
25	メテオバースト	3	2	13	打击 +1／土 +2	108

弓

可以任意选择敌人的部位进行攻击，行动光圈的速度也非常快，但是攻击力不高。弓的急所击ち单用很容易失误，放到连续技中威力相当大，是 1AC 刺突型连续技的典范。此外眠り药を仕入む的实用性也是相当高的，比起精灵魔法的スリープ来节省了不少技能点数。弓因为自身拥有不少属性技，而且也增加贤，因此和杖并用的效果不错。由于花不多点数即可组成连续技，亦可以作为双手剑和双手斧的补充。

杖

因为攻击力实在太低，杖的攻击技巧全部不实用。精灵気依尽管能增加不少魔法威力，不过只能用一次而且消耗不低，实用性也值得怀疑。真正实用的只有吸魔の印、マジックブースト和祈る。不过杖作为武器因为会增加大量的贤，因此是法师必备的。杖的合成无需强化之前的武器，因此合成的难度要低不少。所有 GR 12 武器中最容易强化至 +10 的就是杖，这也算是一种平衡性了。


■カマシュトリの杖

枪

和单手剑一样属于攻守兼备类型，只不过攻击力略低，但防御能力大幅强化，是全职业中防御最强也最适合作肉盾的职业。因为有这个优点，所以与任何职业并用都不错。与强敌对战时先给自己加防再用威吓する来吸引敌人，这样就能让队伍的其他人尽情攻击，是相当有用的职业。枪长于刺突，但由于攻击力低，因此遇到刺突弱点的敌人后也难有大作为。不过枪的攻击系招式能确实有效地给敌人造成硬直，在实战中实用性很高。另外枪的练气是所有 AC 回复技巧中最快的，强烈推荐。

枪的攻击技巧性能请参见下表，表中的威力是将振り下ろす的伤害定为 100 时换算过来的参照值，测试对象是无任何弱点和耐性的敌人，可视为基本攻击力。数据为 10 次试验的平均值。

编号	名称	SP	AC	MP	能力	威力
1	振り下ろす	–	–	–	斩击 +1	100
2	なぎ拂う	1	–	–	斩击 +1	56
3	两断枪	1	1	–	斩击 +2	123
4	クロスランサー	2	2	–	斩击 +2	156
5	メテオクロス	1	1	2	斩击 +1／土 +2	117
6	突き刺す	1	–	–	刺突 +1	80
7	シールドチャージ	1	1	–	打击 +2	119
8	贯通击	1	–	–	刺突 +2	125
9	冰龙击	1	1	2	刺突 +1／水 +2	126
10	突击	2	1	–	刺突 +2	143
11	ラッシュチャージ	2	2	–	刺突 +3	181
12	フリーズラッシュ	2	2	8	刺突 +1／水 +2	205
13	オメガストライク	4	3	20	刺突 +5	227
14	突き上げる	1	–	–	刺突 +1	100
15	ユニコーンヘッド	1	1	–	刺突 +2	123
16	炮天击	2	2	–	刺突 +2	145
17	エアランサー	1	–	–	斩击 +1	100
18	エアジャベリン	2	–	–	刺突 +1	101
19	流星落とし	1	–	–	刺突 +1	100
20	ジャッジメント	2	2	–	刺突 +3	145
21	フリーズジャッジ	1	2	8	刺突 +1／水 +2	148
22	ソニックマグナム	2	1	4	刺突 +2	126
23	フリーズマグナム	3	2	13	刺突 +1／水 +2	148
24	レッグスライサー	1	–	4	斩击 +1	99
25	麻痹突き	1	–	4	刺突 +1／麻痹	102
26	暗突き	1	–	4	刺突 +1	99

精灵魔法

所有的攻击魔法均在此，法师必修。特别值得一提的是スリープ，称得上是所有特殊状态魔法中最为实用的，在双 BOSS 战中有奇效。精灵魔法中最实用的就是单体中级魔法，但由于不学全魔法就无法获得增加威力的魔印系列，因此无论如何都势必要用掉大量点数。

神圣魔法

所有人必修。ヒールII和ヒールIII是所有人必修的魔法，再配合战神の加护，三种效果不同且发动时间各异的魔法在实战中有重大作用。个人建议是除了サイレンス、Gサイレンス、グループヒールIII外的全部技能均学到。

全技能制霸

游戏的一个金奖杯是全职业制霸，事实上玩家是无法达成这个目标的，因为每个职业学满都需要 90 点，玩家 4 转之后也只有 360 点。不过玩家曾经学满过的职业，会有一个星形标记，只要累计 8 个职业都拿到星形标记，此奖杯就算获得了。

游戏中最快也得 3 转才能拿到这个奖杯。0 转和 1 转最多学满两种，2 转和 3 转可学满 3 种。考虑到有些技能是玩家必学的，一般都需要 4 转才能拿到这个奖杯。不过这里传授一种方法，0 转学满 1 种，1 转学满 2 种，2 转各学满 3 种，之后 3 转时先不要用太多技能点，保存好进度好把剩下两种技能点满，拿到奖杯后再读档，即可在 3 转完成金杯大业，且又是你想要的能力了。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

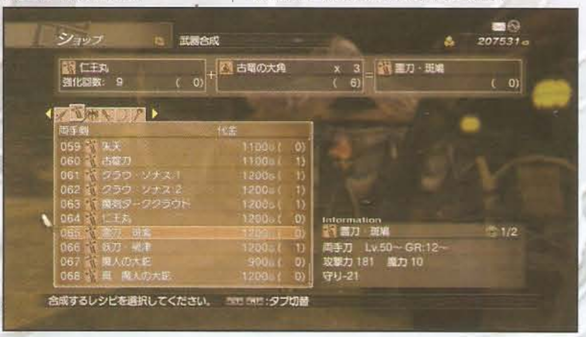
合成教室

合成与强化

合成无疑是游戏中最重要的部分。玩家在通关之后买到的装备，足够玩家用到 GR 6，但再往上的话就只能通过合成来获得新装备了。合成都是通过两个素材来组合的，合成有合成等级的限制，等级不够不能合成，不过提升合成等级非常简单，只要把自己不要的东西拿去纳品就可以了。每个装备都有角色等级和 GR 等级的限制，如果等级不够，即使合成完毕也不能装备。不过装饰品和道具没有 GR 等级的限制，GR 7 以下的装备无 GR 等级限制。

除了合成之外，强化也是一个重要环节。每件装备可以进行 10 次强化，强化后可以令基本能力增加，还可以增强属性，武器是增加属性攻击力，防具是增加属性防御力。此外，强化次数到 +5 和 +10 之后，还有特别的奖励。这些奖励在初期不算什么，但随着 GR 等级上升，奖励也会越来越夸张，最强的 GR 12 防具甚至每件能提供 50 点的能力加成！

不过强化的难度不亚于合成，而且强化最多需要用到 3 个素材。对于用双手剑、双手斧的人来说，强化武器是必须进行的，因为下一级武器需要前一级武器强化到一定程度才能进行。由于强化的难度很高，目前尚无全装备强化列表的情况下，不推荐进行不必要的强化和合成，以免浪费了素材。

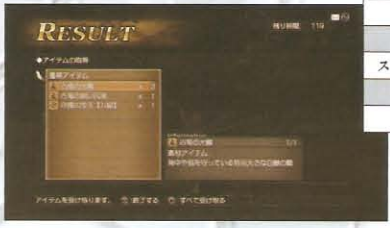


素材获得

本作的素材获得主要有 6 种途径：打倒敌人、部位破坏、采集、过关奖励、购买、分解。打倒敌人和过关奖励是最重要的途径，玩家需要一遍又一遍地打倒敌人来收集素材。当敌人为任务的 BOSS 时，打倒时的奖励和过关奖励是一样的，但从 GR 11 开始出现例外，有部分道具只会在过关奖励中出现。

购买是最简单的入手方法，不过游戏中能够买到的素材屈指可数。分解则和购买类似，不同的是多了一道在武器店分解的手续。分解在 GR 8 之前还是比较有用的，可以说是变相的购买素材，当装备强化到 +5 和 +10 时，分解的素材还会变化。不过到了后期，分解就完全没用了。下面附上实用分解表，本表中对于有多种分解途径的素材，只列出了最便宜的方法，相信对大家很有帮助。

至于部位破坏和采集，会在下文中重点介绍。



装备名	分解结果
ハープーン	铁矿石
フェンサー系防具	银矿石
ナイフ	硝石
こうら系防具	钢石
クレイモア	萤石
グラディエーター	燃料石
盟友のエストック	水晶石
メイジ系防具	木绵の绵毛
イノセント系防具	黄金色の绵毛
コットン系防具	三つ叶のクローバー
デザート系防具	しなびたつる
硬皮の盾	ごつごつした毛皮
レイピア	なにかの骨
ボーンロッド	巨人の骨
龙骨の刚弓	龙の骨
大树の杖	トレントの宿り木
ヒーターシールド	トレントの人面树
ショートソード	お化けクルミの壳
エストック	サソリの小爪
レザー系防具	狼の毛皮
タージェ	蜂の外壳
スケイルシールド	土龙の鳞片
虎铁	风龙の鳞片
太刀	召雷石の欠片

注：太刀不能直接购买，但可以通过バスタードソード+铜矿石合成，成本约为3500元。

部位破坏

对于某些巨大的敌人，对其身上某个部位造成一定损伤后，就会有机会获得素材作为奖励，这就是部位破坏。在最新的 1.04 版中，部位破坏的奖励是共享的，只要与破坏者距离不远就可以拿到。不过由于部位破坏后也不是必掉素材，因此出现拿不到的情况也属正常。



需要注意的是，只有部分敌人在部位破坏后会掉落素材，而且不是 100% 必掉素材。另外不少人对部位破坏有一个认识误区，那就是破坏部位后能获得对应的部位素材。其实部位破坏后出现的素材，和打死敌人后的奖励一样，仅是从 GR 12 开始有部分素材例外。

有部位破坏奖励的敌人是固定的，具体请参见下表：

敌人名	破坏部位
アースドラゴン	尾、背
アイスドラゴン	尾、背
ウィンドドラゴン	尾、背
エンシェントドラゴン	尾、背
ビッグマウス	头、背
ファイヤードラゴン	尾、背
ポイズングリーバー	尾
リトルグリーバー	尾

部位破坏的好处在于无需打死敌人，因此不但节省时间，而且单人离线就能完成。而且在破坏完部位后，只要和敌人拉开距离，被破坏的部位就会复原，这样就能再次进行部位破坏。如此一来的话，单人反复部位破坏的效率反而比组队打死怪要高得多！部位复原的关键在于距离而不是时间，只要距离够远，BOSS 的站位恢复到初始状态，即表明可以再次破坏了。遗憾的是这种敌人太少了。

在 1.04 版之前，游戏中还存在着名为双重破坏的设定，现在就不多说了。

采集

采集也是获得素材的主要途径。游戏中凡是冒着光或有蝴蝶飞舞的地方，均可进行采集。采集到的东西是根据采集点的种类以及 GR 等级来决定的，具体可以参见下表。

采集获得的素材是随机的，往往不能采到自己想要的东西，但是由于采集没有难度，而且可以反复进行，因此难度远比打怪低得多。而且采集有个很体贴的设定，当玩家身上的某种素材数量达到最大的 255 个之后，如果再采到此种素材则不会获得，但也不算消耗了一次采集次数。假设一个采集点有 ABCDE 五种素材，当玩家把 ABCD 都采满 255 个之后，那么接下来采到 ABCD 均不算消耗采集次数，换而言之就是次次都能挖到 E 了。

游戏中的采集都是固定的，采集到的东西则是根据 GR 等级来决定的。GR 提高之后，会增加更高级的素材，同时减少低级的素材，因此越往后就越好挖。下表会列出各种采集点对应的素材，顺序是按珍稀度从低到高排列的，GR 1 ～ 6 的情况和单机部分基本一致，注意最低级的素材是共通的，例如石ころ在矿石、宝石均会出现，这里不再一一注明。



采集可以单机下线完成，但注意必须在任务中才能进行，如果在任务开始前的空余时间采集，则只能采集到下位素材。

种类	下位	上位	超位
矿石	石ころ、コロコロした岩、铜矿石、铁矿石、银矿石、钢石	金矿石、砂铁、黑铁矿石	羽光矿石、血钢矿石、白金石、ミスリル矿石
化石	なにかの骨、アンモナイトの化石、甲虫の化石、燃料石	古代鱼の化石、琥珀、魔兽の化石	燃料石の块、翼龙の化石、 化木、妖魔の化石
宝石	硝石、萤石、黑曜石、水晶石	紫水晶、黑水晶、魔光石	ルビーの原石、サファイアの原石、エメラルドの原石、ダイヤモンドの原石
枝木	枯れた枝、丈夫な枝、しなびたつる、小さな苗木、樫の枝木、杉の枝木	立派な苗木、ガルータの枝木、白樫の枝木	不思议な苗木、百年杉の枝木、ユグラの枯れ枝、恶魔のしっぽ
原木	樫の原木、杉の原木	ココヤシの原木、ガルータの原木、愈しの香木、白樫の原木、	百年杉の原木、ヘビヤシの原木、ユグラの古木、カーリアの咒木
花	三つ叶のクローバー、小さな白い花、トカゲイチゴ、红花、サボテンの花、トリカブト	ベラドンナ、紫根の花、ラフレシア	アロマ草、月の花、太阳の花、砂漠のバラ
绵毛	木绵の绵毛、黄金色の绵毛	真白の绵胞子	白银の绵胞子、漆黑の绵毛
蘑菇	テングタケ、ネムリキノコ、ノロイタケ	シビレタケ、パフキノコ、灵芝	ヨロイタケ、マンドラゴラ
虫	虫の死骸、ミドリイモムシ、コガネムシ、オオアゴカマキリ、九香虫、ヒメタマムシ	甘露虫、七色蝶、夜光虫	火食い虫、オオツノクワガタ、冬虫夏草、マグスカブト

关于掉落

首先声明，您阅读这段文字不会获得任何有用信息，只会获得一些心理安慰。

本作最令人抓狂的无疑便是那低到极点的掉宝率，部分珍稀素材的掉落率在1%以下，运气（或称为RP）不好的玩家要付数十小时的努力才能拿到，这就是传说中的怨念物或RP物。可能大家都想在这篇攻略里看到如何才能大幅提高自己获得素材的几率，很遗憾，这样的东西是不会有的，因为一切皆运气。好消息是一种素材的掉落与玩家的职业、打法、装备统统无关，只要花时间就一定能拿到，这点还请大家放心。不过游戏中还是存在着一些打素材的实用技巧，另外也有部分素材出现是有条件的，这些内容会在后面的全任务分析中为您娓娓道来。另外，为了让大家在苦海中找到一盏明灯，这里还是将玩家总结的一些经验介绍一下，这些内容的真实性到底如何，还请大家自行掌握。

★开机后的第一个任务，运气会变好。

★素材有连续出现的几率。如果你打出了需要的素材但数量不足，请接着往下打。

★别人容易出的素材，你未必就能轻松入手。反过来，别人很难获得的素材，说不定在你手里就是烂遍大街的玩意儿。

★不要始终用同样的方法来打一个任务，改变一下武器、装备、作战方式，有可能令你的运气发生变化。



全合成列表

这大概是游戏中最重要的部分了。需要说明的是，武器和防具除了有角色等级要求之外，还要求GR等级达到合成等级。如合成等级为9的装备，则GR也必须达到9才能装备。不过合成等级7之前的装备没有GR等级的要求，道具和饰品也没有GR等级的要求。因此合成等级12的最强战士用披风——近卫骑士团制式外套，最快GR10就能装备（因为所需素材最快也要GR10才能打出来）。



■个人含辛茹苦打出的部分GR 12装备（笑）

单手剑

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	ブロードソード:1	50	ショートソード+2	铜矿石×5	Lv5	攻16
1	002	ブロードソード:2	50	ショートソード+3	ロングソード+2	Lv5	攻16
1	003	ダガー	50	铜矿石×5	狼の牙×5	Lv5	攻7
1	004	バトルナイフ:1	50	ダガー+2	サソリの小爪×5	Lv8	攻13
1	005	バトルナイフ:2	50	ナイフ+3	ダガー+2	Lv8	攻13
1	006	石斧	50	丈夫な枝×5	ゴロゴロした岩×5	Lv1	攻10
2	007	エストック:1	100	ブロードソード+1	蜘蛛の毒牙×3	Lv8	攻17
2	008	エストック:2	100	ショートソード+3	レイピア+2	Lv8	攻17
2	009	クリス:1	100	エストック+1	硝石×5	Lv10	攻17 魔2
2	010	クリス:2	100	ダガー+3	バトルナイフ+2	Lv10	攻17 魔2
2	011	マチェット:1	100	石斧+2	トレントの枝×1	Lv10	攻18
2	012	マチェット:2	100	石斧+3	ハンドアックス+2	Lv10	攻18
3	013	カッツバルゲル:1	150	铁矿石×5	铜矿石×10	Lv10	攻21
3	014	カッツバルゲル:2	150	ブロードソード+3	エストック+2	Lv10	攻21
3	015	カットラス:1	150	リッパーナイフ+2	トカゲの牙×5	Lv15	攻23
3	016	カットラス:2	150	エストック+3	カッツバルゲル+2	Lv15	攻23
3	017	ノルディアソード:1	150	カッツバルゲル+2	萤石×5	Lv15	攻22
3	018	ノルディアソード:2	150	咒いの名札×5	萤石×25	Lv15	攻22
3	019	ノルディアソード:3	150	カッツバルゲル+3	カットラス+2	Lv15	攻22
3	020	リッパーナイフ:1	150	クリス+2	トカゲの牙×5	Lv15	攻25
3	021	リッパーナイフ:2	150	铁矿石×10	トカゲの牙×20	Lv15	攻25
3	022	リッパーナイフ:3	150	バトルナイフ+3	クリス+2	Lv15	攻25
3	023	メイス:1	150	マチェット+2	サソリの小爪×10	Lv15	攻22
3	024	メイス:2	150	铁矿石×10	铜矿石×15	Lv15	攻22
3	025	メイス:3	150	ハンドアックス+3	マチェット+2	Lv15	攻22
4	026	サイフォス:1	200	カットラス+2	铁矿石×5	Lv15	攻28
4	027	サイフォス:2	200	カットラス+3	ノルディアソード+2	Lv15	攻28
4	028	スクラマサクス:1	200	ノルディアソード+3	甲虫の化石×5	Lv20	攻35
4	029	スクラマサクス:2	200	ノルディアソード+3	サイフォス+2	Lv20	攻35
4	030	王宫骑士の剑:1	200	ノルディアソード+3	银矿石×10	Lv20	攻36
4	031	王宫骑士の剑:2	200	サイフォス+3	スクラマサクス+2	Lv20	攻36
4	032	盟友のエストック	200	スクラマサクス+3	王宫骑士の剑+2	Lv20	攻34
4	033	グラディウス:1	200	カットラス+2	铁矿石×5	Lv15	攻26 魔5
4	034	グラディウス:2	200	クリス+3	リッパーナイフ+2	Lv15	攻26 魔5
4	035	トマホーク:1	200	メイス+2	蜂の外壳×5	Lv20	攻34
4	036	トマホーク:2	200	マチェット+3	メイス+2	Lv20	攻34
5	037	军刀:1	250	王宫骑士の剑+1	サソリの小尻尾×5	Lv25	攻39
5	038	军刀:2	250	王宫骑士の剑+3	盟友のエストック+2	Lv25	攻39
5	039	ダマスカスソード:1	250	ヘヴィマチェット+2	燃料石×5	Lv25	攻41
5	040	ダマスカスソード:2	250	钢石×5	燃料石×10	Lv25	攻41
5	041	ダマスカスソード:3	250	盟友のエストック+3	军刀+2	Lv25	攻41
5	042	タルワール:1	250	盟友のエストック+3	バジリスクの毛皮×3	Lv25	攻40
5	043	タルワール:2	250	军刀+3	ダマスカスソード+2	Lv25	攻40
5	044	バンディッツナイフ:1	250	リッパーナイフ+3	蜂の针×5	Lv20	攻29
5	045	バンディッツナイフ:2	250	グラディウス+3	蜂の针×3	Lv20	攻29
5	046	バンディッツナイフ:3	250	リッパーナイフ+3	グラディウス+2	Lv20	攻29
5	047	サイ:1	250	バンディッツナイフ+3	黑曜石×10	Lv25	攻33 魔10 土+1
5	048	サイ:2	250	钢石×30	サソリの小尻尾×5	Lv25	攻33 魔10 土+1
5	049	サイ:3	250	グラディウス+3	バンディッツナイフ+2	Lv25	攻33 魔10 土+1
5	050	ヘヴィマチェット:1	250	メイス+2	水晶石×10	Lv20	攻35
5	051	ヘヴィマチェット:2	250	メイス+3	トマホーク+2	Lv20	攻35
5	052	フランキスカ:1	250	ヘヴィマチェット+2	サソリの小尻尾×4	Lv25	攻40
5	053	フランキスカ:2	250	トマホーク+3	ヘヴィマチェット+2	Lv25	攻40
6	054	グラディエーター:1	300	ダマスカスソード+2	水晶石×10	Lv30	攻45
6	055	グラディエーター:2	300	タルワール+2	水晶石×10	Lv30	攻45
6	056	グラディエーター:3	300	ダマスカスソード+3	タルワール+2	Lv30	攻45

道具

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2
1	001	ヒールポーションⅠ	10	お化けクルミの壳×1	小さな白い花×10
2	002	ヒールポーションⅡ	20	ヒールポーションⅠ×1	トカゲイチゴ×1
2	009	マナポーションⅠ	20	魔晶石の欠片×1	兽の血×1
3	004	女神のしずくⅠ	30	消化液×1	コガネムシ×1
3	006	ヒールドロップⅠ	30	ヒールポーションⅠ×1	テングタケ×1
3	010	マナポーションⅡ	30	魔晶石×1	巨人の血×1
3	018	チャージドリンクⅠ	300	黄色い花粉×1	サボテンの花×1
4	003	ヒールポーションⅢ	40	ヒールポーションⅡ×1	红花×1
4	005	女神のしずくⅡ	40	ねっとりした树液×1	九香虫×1
4	007	ヒールドロップⅡ	40	ヒールポーションⅡ×1	ネムリキノコ×1
5	011	マナポーションⅢ	50	魔晶石の块×1	巨兽の血×1
6	008	ヒールドロップⅢ	60	ヒールポーションⅢ×1	ノロイタケ×1
6	019	チャージドリンクⅡ	650	ハチミツ×1	パフキノコ×1
8	017	万能药	350	大きい种×1	灵芝×1
9	020	チャージドリンクⅢ	2000	白い花粉×1	アロマ草×1
10	012	エリクサー	500	巨虫の药肝×1	冬虫夏草×1
10	013	复活の药	450	ミストの结晶×1	紫根の花×1
11	014	复活の灵药	800	朝雾の雫×1	月の花×1
11	016	生命の石	1300	龙の坚い卵	妖魔の化石
12	015	复活の神药	1500	ミストの大结晶×1	太阳の花×1

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
6	057	军刀・银鸡:1	300	サイ+3	风龙のひげ×3	Lv30	攻47
6	058	军刀・银鸡:2	300	タルワール+3	グラディエーター+2	Lv30	攻47
6	059	圣银のレイピア:1	300	タルワール+3	银矿石×15	Lv30	攻46
6	060	圣银のレイピア:2	300	グラディエーター+3	军刀・银鸡+2	Lv30	攻46
6	061	マスターフルーレ:1	300	ダマスカスソード+3	金人形の欠片×5	Lv30	攻51
6	062	マスターフルーレ:2	300	圣银のレイピア+3	人形の金块×3	Lv30	攻51
6	063	マスターフルーレ:3	300	军刀・银鸡+3	圣银のレイピア+3	Lv30	攻51
6	064	バゼラード:1	300	サイ+3	人形の金块×3	Lv30	攻37 魔8
6	065	バゼラード:2	300	バンディッツナイフ+3	サイ+3	Lv30	攻37 魔8
6	066	タバール:1	300	トマホーク+2	铁人形の欠片×2	Lv30	攻46
6	067	タバール:2	300	グラディエーター+3	燃料石×25	Lv30	攻46
6	068	タバール:3	300	ヘヴィマチェット+3	フランキスカ+2	Lv30	攻46
6	069	シルバーメイス:1	300	フランキスカ+3	铁人形の欠片×4	Lv30	攻50
6	070	シルバーメイス:2	300	银矿石×20	金人形の欠片×6	Lv30	攻50
6	071	シルバーメイス:3	300	フランキスカ+3	タバール+3	Lv30	攻50
7	072	ローグシャムシール:1	700	グラディエーター+5	巨人の棍棒×2	Lv37	攻58
7	073	ローグシャムシール:2	700	土巨兽の尾×3	大土蜘蛛の毒针×6	Lv37	攻58
7	074	红莲の剑:1	700	军刀・银鸡+5	召雷石×1	LV38	攻59 火+2
7	075	红莲の剑:2	700	火印の小魔石×5	蜘蛛の钢丝×2	Lv38	攻59 火+2
7	076	バリアントソード	700	マスターフルーレ+5	ミストの结晶×5	Lv39	攻60
7	077	ウィンドエッジ	700	圣银のレイピア+5	白き心×1	Lv38	攻43 魔10 风+2
7	078	白银の斧:1	700	タバール+5	大土蜘蛛の卵×1	Lv39	攻58
7	079	白银の斧:2	700	トロルの假面×1	紫水晶×6	Lv39	攻58
8	080	パラディンソード:1	800	マスターフルーレ+5	紫の原石×2	Lv41	攻70
8	081	パラディンソード:2	800	ローグシャムシール+5	黒い原石×2	Lv41	攻70
8	082	精灵の剑	800	红莲の剑+5	ひび割れた魔石像×15	Lv43	攻71
8	083	ヘビキリの剑:1	800	バリアントソード+5	土龙の血×2	Lv44	攻73 毒
8	084	ヘビキリの剑:2	800	风龙の头盖×1	黄金色の板×5	Lv44	攻73 毒
8	085	シルバーダガー:1	800	バゼラード+5	トロルキングの假面×1	Lv42	攻51 魔11
8	086	シルバーダガー:2	800	ひび割れた魔石像×15	大水蜘蛛の卵×1	Lv42	攻51 魔11
8	087	古代の爪:1	800	シルバーダガー+5	冰巨人の眼×1	Lv45	攻52 魔12 沉默
8	088	古代の爪:2	800	精灵の剑+5	炎巨人の眼×1	Lv45	攻52 魔12 沉默
8	089	スカルハンター	800	シルバーメイス+5	炎巨人の头盖片×5	Lv42	攻70
8	090	ホーリータバルジン	800	白银の斧+5	金の心脏×1	Lv44	攻73
9	091	ライトニングソード	900	古代の爪+5	风印の辉石×5	Lv46	攻82 风+2
9	092	ブラックバロン	900	ライトニングソード+5	黑铁の板×8	Lv48	攻83 沉默
9	093	ブラッドセイバー	900	ヘビキリの剑+5	毒谷虫の角×2	Lv49	攻85 麻痹
9	094	クリスタルエッジ	900	シルバーダガー+5	魔光石×20	Lv47	攻61 魔14
9	095	マンイーター	900	クリスタルエッジ+5	炎巨兽の牙×3	Lv50	攻63 魔15 睡眠
9	096	炼狱の斧	900	スカルハンター+5	赤炎石×1	Lv47	攻82 火+2
9	097	マスターメイス	900	ホーリータバルジン+5	古龙の血×1	Lv49	攻85
10	098	骑士王の剑	1000	パラディンソード+9	ピュアハート×1	Lv50	攻94
10	099	フロストキャリバー	1000	クリスタルエッジ+9	水印の星石×5	Lv50	攻95 水+3
10	100	フレイムソード	1000	クリスタルエッジ+9	火印の星石×5	Lv50	攻96 火+3
10	101	ミセリコルデ	1000	マスターメイス+9	蜘蛛の金刚丝×3	Lv50	攻69 魔15
10	102	シルフィードエッジ	1000	マンイーター+9	ミストの大结晶×5	Lv50	攻71 魔16 风+2
10	103	ネレイデスハチェット	1000	ホーリータバルジン+9	巨人の大棍棒×1	Lv50	攻94
10	104	ゴールデンアックス	1000	炼狱の斧+9	光雷石×1	Lv50	攻96
11	105	デモンズソード	1100	ブラッドセイバー+9	冰巨人の心脏×2	Lv50	攻106 魔13 沉默
11	106	ホーリーセイバー	1100	ブラックバロン+9	辉く铁の块×2	Lv50	攻107 魔13
11	107	レオレギア:1	1100	骑士王の剑+9	辉く金の块×2	LV50	攻109 魔5
11	108	レオレギア:2	1100	シルフィートエッジ+9	大水蜘蛛の大卵×2	Lv50	攻109 魔5
11	109	朱罗の伤迹	1100	ミセリコルデ+9	炎巨人の魔眼×2	Lv50	攻79 魔18 麻痹
11	110	ソウルイーター	1100	ホーリーセイバー+9	风龙の纯血×2	Lv50	攻80 魔19 睡眠
11	111	マンティコア	1100	マスターメイス+9	岩の强心脏×2	Lv50	攻106 麻痹
11	112	ポイズンメイス	1100	ネレイデスハチェット+9	土龙の纯血×2	Lv50	攻108 毒
12	113	圣剑グレイセス	1200	フロストキャリバー+9	フレイムソード+9	Lv50	攻118 魔16
12	114	魔剑ダークブレイズ	1200	ホーリーセイバー+9	辉く黑铁の块×2	Lv50	攻119 魔15
12	115	レイディアント	1200	デモンズソード+9	红炎石×2	Lv50	攻121 魔15
12	116	ドラゴンクロー	1200	朱罗の伤迹+9	火龙の纯血×3	Lv50	攻87 魔17 毒
12	117	オリハルコンダガー	1200	ソウルイーター+9	魔导の大核×3	Lv50	攻89 魔20
12	118	神鸟の斧	1200	ゴールデンアックス+9	冰龙の坚い翼×8	Lv50	攻118 魔10 风+3
12	119	秘石の神斧	1200	ポイズンメイス+9	毒虫の大胆石×2	Lv50	攻120 魔8
9	120	魔人の剑	900	红莲の剑+5	魔人の眼×1	Lv49	攻85 毒
12	121	真・魔人の剑	1200	魔人の剑+10	魔人の魔眼×2	Lv50	攻121 魔16 毒

双手剑

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	太刀:1	50	バスタードソード+2	铜矿石×10	Lv10	攻30
1	002	太刀:2	50	バスタードソード+3	クレイモア+2	Lv10	攻30
3	003	钢の大剑:1	150	バスタードソード+2	龙の骨×5	Lv15	攻34
3	004	钢の大剑:2	150	バスタードソード+3	クレイモア+2	Lv15	攻34
3	005	バルバロイブレード:1	150	クレイモア+2	人形の核×5	Lv15	攻43
3	006	バルバロイブレード:2	150	クレイモア+3	钢の大剑+2	Lv15	攻43
3	007	打刀:1	150	太刀+2	萤石×10	Lv15	攻43
3	008	打刀:2	150	クレイモア+3	太刀+2	Lv15	攻43
4	009	グレートソード:1	200	钢の大剑+2	土龙の鳞片×5	Lv20	攻52
4	010	グレートソード:2	200	银矿石×15	土龙の鳞片×20	Lv20	攻52
4	011	グレートソード:3	200	钢の大剑+3	バルバロイブレード+2	Lv20	攻52
4	012	倭刀:1	200	打刀+2	甲虫の化石×10	Lv20	攻52
4	013	倭刀:2	200	银矿石×10	甲虫の化石×20	Lv20	攻52
4	014	倭刀:3	200	太刀+3	打刀+2	Lv20	攻52
5	015	ツヴァイハンダー:1	250	バルバロイブレード+2	火龙の爪×3	Lv20	攻56
5	016	ツヴァイハンダー:2	250	倭刀+2	钢石×5	Lv20	攻56
5	017	ツヴァイハンダー:3	250	バルバロイブレード+3	グレートソード+2	Lv20	攻56
5	018	青龙刀:1	250	グレートソード+2	封印符×2	Lv25	攻61
5	019	青龙刀:2	250	圆头太刀+2	封印符×2	Lv25	攻61
5	020	青龙刀:3	250	グレートソード+3	ツヴァイハンダー+2	Lv25	攻61
5	021	圆头太刀:1	250	倭刀+2	水晶石×10	Lv20	攻56
5	022	圆头太刀:2	250	グレートソード+2	水晶石×10	Lv20	攻56
5	023	圆头太刀:3	250	打刀+3	倭刀+2	Lv20	攻56
6	024	ロックブレイカー:1	300	ツヴァイハンダー+3	人形の岩块×5	Lv30	攻73 守-2
6	025	ロックブレイカー:2	300	人形の岩块×10	欠けた苔むした面×1	Lv30	攻73 守-2
6	026	ロックブレイカー:3	300	ツヴァイハンダー+3	青龙刀+3	Lv30	攻73 守-2
6	027	虎铁:1	300	青龙刀+1	钢石×10	Lv25	攻61
6	028	虎铁:2	300	倭刀+3	圆头太刀+2	Lv25	攻61
6	029	小乌丸:1	300	圆头太刀+3	燃料石×10	Lv30	攻70
6	030	小乌丸:2	300	圆头太刀+3	虎铁+2	Lv30	攻70
6	031	斩马刀:1	300	虎铁+1	水晶石×10	Lv30	攻75 守-3
6	032	斩马刀:2	300	钢石×10	水晶石×10	Lv30	攻75 守-3
6	033	斩马刀:3	300	虎铁+3	小乌丸+2	Lv30	攻75 守-3
7	034	红玉石の宝剑	700	青龙刀+5	召雷石×1	Lv36	攻88 守-4
7	035	夜叉ノ大蛇:1	700	ロックブレイカー+5	土巨兽の尾×2	Lv39	攻91 守-5 毒
7	036	夜叉ノ大蛇:2	700	斩马刀+5	ガルーダの原木×10	Lv39	攻91 守-5 毒
7	037	山吹之翁	700	斩马刀+5	朝雾の雫×3	Lv38	攻88 守-4
8	038	破邪の大剑:1	800	红玉石の宝剑+5	光る铁の块×1	Lv41	攻106 守-7 魔10
8	039	破邪の大剑:2	800	风龙の角×4	土龙の角×4	Lv41	攻106 守-7 魔10
8	040	セント・クレイモア	800	夜叉ノ大蛇+5	光る金の块×1	Lv44	攻109 守-8
8	041	苍狼刀	800	小乌丸+5	冰巨人の心脏片×2	Lv43	攻106 守-7
8	042	墨幽鬼谭	800	山吹之翁+5	トロルキングのかぎ爪×5	Lv44	攻109 守-8
9	043	ブレイブハート	900	破邪の大剑+5	火龙の头盖×1	Lv46	攻124 守-11
9	044	アロンダイト	900	セント・クレイモア+5	冰龙の角×2	Lv49	攻127 守-12 麻痹
9	045	桔梗扬羽:1	900	苍狼刀+5	冰龙の血×1	Lv47	攻124 守-11
9	046	桔梗扬羽:2	900	黑铁矿石×30	冰龙の尻尾×4	Lv47	攻124 守-11
9	047	赤狼刀:1	900	墨幽鬼谭+5	火龙の尻尾×2	Lv49	攻127 守-12
9	048	赤狼刀:2	900	ブレイブハート+5	火龙の血×1	Lv49	攻127 守-12
10	049	デビルブリンガー:1	1000	ブレイブハート+9	土巨兽の锐い尾×1	Lv50	攻142 守-14
10	050	デビルブリンガー:2	1000	颚+9	兵队蜂の坚颚×8	Lv50	攻142 守-14
10	051	ドラゴンスレイヤー	1000	アロンダイト+9	古龙の头盖×3	Lv50	攻145 守-15
10	052	颚:1	1000	桔梗扬羽+9	サソリの坚头壳×10	Lv50	攻142 守-14
10	053	颚:2	1000	デビルブリンガー+9	大土蜘蛛の锐爪×10	Lv50	攻142 守-14
10	054	黑麒刀	1000	赤狼刀+9	夜雾の雫×1	Lv50	攻145 守-15 毒
11	055	ルーンブレイカー	1100	デビルブリンガー+9	トロルキングの王冠×2	Lv50	攻160 守-17 魔10 沉默
11	056	圣剑グラム	1100	ドラゴンスレイヤー+9	冰巨人の魔眼×2	Lv50	攻163 守-18
11	057	邪眼刀:1	1100	颚+9	炎巨人の魔眼×2	Lv50	攻160 守-16 睡眠
11	058	邪眼刀:2	1100	ドラゴンスレイヤー+9	冰巨人の魔眼×2	Lv50	攻160 守-16 睡眠
11	059	朱天	1100	颚+9	大きな赤い原石×2	Lv50	攻163 守-17 炎+3
11	060	古锭刀	1100	黑麒刀+9	大きな黒い原石×2	Lv50	攻166 守-18
12	061	クラウ・ソナス:1	1200	ルーンブレイカー+9	古龙の纯血×1	Lv50	攻178 守-21 睡眠
12	062	クラウ・ソナス:2	1200	圣剑グラム+9	冰龙の纯血×3	Lv50	攻178 守-21 睡眠
12	063	魔剑ダーククラウド	1200	ルーンブレイカー+9	毒谷虫の大角×4	Lv50	攻182 守-22
12	064	仁王丸	1200	古锭刀+9	火龙の坚头盖×2	Lv50	攻178 守-20 麻痹
12	065	灵刀:斑鸠	1200	仁王丸+9	古龙の大角×3	Lv50	攻181 魔10 守-21 沉默
12	066	妖刀:祸津	1200	朱天+9	血染めの布×4	Lv50	攻182 魔10 守-22
9	067	魔人の大蛇	900	红玉石の宝剑+5	古びた魔炮	Lv49	攻127 守-12 麻痹
12	068	真・魔人の大蛇	1200	魔人の大蛇+10	魔石魔炮×2	Lv50	攻182 守-22 麻痹

盾

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
7	001	カイトシールド	700	トロルの假面×2	古びた假面×25	Lv37	防27
8	002	マスターシールド	800	风龙の鳞×25	真白の绵胞子×25	Lv40	防27
8	003	ホブロン	800	土龙の鳞×30	粘土の面×4	Lv43	防32
9	004	ゴールドアスピス	900	光る黑铁の块×1	古龙の鳞×20	Lv45	防32
9	005	ディバインシールド	900	古龙の头盖×1	黑铁矿石×25	Lv48	防37
10	006	ミラーシールド	1000	光雷石×1	血钢矿石×45	Lv50	防37 魔防15 耐麻痹
10	007	火龙鳞の大盾	1000	ピュアハート×1	火龙の头盖×5	Lv50	防42 炎+5
11	008	フェアリーシールド	1100	苔むした大面×12	上质なトカゲの皮×45	Lv50	防42 魔防20 耐睡眠
11	009	タワーシールド	1100	辉く金の块×2	トカゲの虹大ウロコ×55	Lv50	防47 土+5
12	010	セイントアスピス	1200	古龙の纯血×3	辉く黑铁の块×2	Lv50	防47 魔防25 耐沉默
12	011	ジェネラルシールド	1200	毒虫の大胆石×2	ダイヤモンドの原石×80	Lv50	防53 风+5

枪

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	スピア	50	铜矿石 ×5	狼の牙 ×5	Lv5	攻 10
2	002	ハーブーン	100	铜矿石 ×10	丈夫な锁 ×2	Lv8	攻 16
2	003	パイク:1	100	スピア +2	サソリの小爪 ×3	Lv10	攻 18
2	004	パイク:2	100	スピア +3	ハーブーン +2	Lv10	攻 18
3	005	グレイヴ:1	150	ハーブーン +2	アンモナイトの化石 ×10	Lv15	攻 26
3	006	グレイヴ:2	150	ハーブーン +3	パイク +2	Lv15	攻 26
4	007	镰切:1	200	パイク +2	蜂の针 ×5	Lv20	攻 34
4	008	镰切:2	200	银矿石 ×10	蜂の针 ×5	Lv20	攻 34
4	009	镰切:3	200	パイク +3	グレイブ +2	Lv20	攻 34
5	010	ハルバード:1	250	トマホーク +2	サソリの小尻尾 ×5	Lv25	攻 38
5	011	ハルバード:2	250	グレイブ +3	镰切 +2	Lv25	攻 38
6	012	パルチザン:1	300	ヘヴィマチェット	燃料石 ×10	Lv25	攻 40
6	013	パルチザン:2	300	钢石 ×15	燃料石 ×20	Lv25	攻 40
6	014	パルチザン:3	300	镰切 +3	ハルバード +2	Lv25	攻 40
6	015	王宫骑士の枪:1	300	ハルバード +1	钢石 ×10	Lv30	攻 46
6	016	王宫骑士の枪:2	300	镰切 +1	钢石 ×20	Lv30	攻 46
6	017	王宫骑士の枪:3	300	ハルバード +3	パルチザン +3	Lv30	攻 46
7	018	蜻蛉切:1	300	パルチザン +5	兵队蜂の颚 ×20	Lv38	攻 58 风 +2
7	019	蜻蛉切:2	300	圣银のレイピア +5	サソリの头壳 ×20	Lv38	攻 58 风 +2
8	020	圣银の枪	800	王宫骑士の枪 +5	大水蜘蛛のかぎ爪 ×8	Lv43	攻 70
9	021	ガイストパイク	900	蜻蛉切 +5	火龙の角 ×1	Lv48	攻 82
9	022	铁戟	900	蜻蛉切 +5	光る黑铁の块 ×1	Lv49	攻 83
10	023	エメラルドスピア	1000	圣银の枪 +9	サファイアの原石 ×25	Lv50	攻 94 风 +3
11	024	フレイムクーゼ:1	1100	ガイストパイク +9	大きな紫の原石 ×2	Lv50	攻 106 炎 +3
11	025	フレイムクーゼ:2	1100	铁戟 +9	火印の魔石 ×5	Lv50	攻 106 炎 +3
11	026	ガーディアンスピア	1100	铁戟 +9	铁の强心脏 ×2	Lv50	攻 108
11	027	オクスタン:1	1100	ガイストパイク +9	大きな青い原石 ×2	Lv50	攻 106
11	028	オクスタン:2	1100	エメラルドスピア +9	大きな绿の原石 ×2	Lv50	攻 106
12	029	冰龙の枪	1200	フレイムクーゼ +9	冰龙の坚头盖 ×2	Lv50	攻 118 水 +3
12	030	英雄の枪	1200	ガーディアンスピア +9	虫の大胆石 ×2	Lv50	攻 120 土 +3
12	031	デモングレイブ:1	1200	ガーディアンスピア +9	谷虫の大角 ×6	Lv50	攻 121
12	032	デモングレイブ:2	1200	オクスタン +9	炎巨兽の锐い尾 ×4	Lv50	攻 121
12	033	ツクヨミ	1200	オクスタン +9	古龙の坚头盖 ×2	Lv50	攻 123 睡眠

胴装备

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	メイジローブ	50	土巨兽のたてがみ ×1	咒いの名札 ×1	Lv10	防 6 魔防 2
2	002	王国兵の轻铠	100	铜矿石 ×5	蜂の外壳 ×2	Lv10	防 8
2	003	スマートアーマー	100	炎巨人の足轮 ×1	羽毛 ×2	Lv10	防 11
4	004	グラップルメイル	200	大蜘蛛の丝 ×5	大蜘蛛の壳 ×10	Lv20	防 16
5	005	ラメラーアーマー	250	钢石 ×5	蜂の颚 ×1	Lv25	防 24
6	006	ソーサレスクローク	300	トレントの人面树 ×1	大きな丝玉 ×2	Lv25	女性专用 防 19 魔防 6
6	007	ウィザーズガーブ	300	つやつやした毛皮 ×5	魔晶石 ×2	Lv30	防 22 魔防 7
6	008	シルバーチェイン	300	人形の金块 ×1	人形の铁块 ×1	Lv30	防 28
7	009	ライダーズコート	700	纯白の毛皮 ×5	黄金色の绵毛 ×10	Lv39	防 28 魔防 8 风 +3
7	010	ブレイカーメイル	700	巨大な蹄 ×5	金矿石 ×10	Lv38	防 34 水 +2
7	011	フォレストアーマー	700	大土蜘蛛の甲壳 ×8	钢丝玉 ×8	Lv36	防 33 风 +2
8	012	マジカルローブ	800	白兽のなめし革 ×5	炎巨人のひげ ×5	Lv42	防 33 魔防 9 耐沉默
8	013	アースメイル	800	光る金の块 ×1	砂铁 ×15	Lv43	防 40 土 +2
8	014	ドゥームプレート	800	光る岩の块 ×1	さびた板 ×4	Lv41	防 40 耐毒
8	015	ブルーキュイラス	800	青い原石 ×4	大水蜘蛛の甲壳 ×4	Lv45	防 47
9	016	エアロスカートル	900	谷虫の皮 ×5	炎巨兽の尾 ×2	L v 47	防 38 魔防 10 风 +3
9	017	クイーンズメイル	900	古龙の头盖 ×1	毒谷虫の皮 ×3	L v 47	女性专用 防 46 土 +3
9	018	夜叉の轻铠	900	冰龙の翼 ×2	毒谷虫の皮 ×3	Lv49	防 46 土 +3
9	019	ヘヴィメタルアーマー	900	黑机兵の面 ×5	魔兽の化石 ×20	Lv48	防 52 土 +2
9	020	アニムスアーマー	900	火龙の鳞 ×10	炎巨兽の毛皮 ×5	Lv50	防 54 炎 +3
10	021	エレメントローブ	1000	纯白の厚い毛皮 ×10	月の花 ×35	Lv50	防 43 魔防 11 炎 +5 耐沉默
10	022	メイガスクローク	1000	土巨兽の厚い毛皮 ×10	古狼の坚い毛皮 ×35	Lv50	女性专用 防 43 魔防 11 炎 +5 耐沉默
10	023	マスターロリカ	1000	大土蜘蛛の坚甲壳 ×4	羽光矿石 ×40	Lv50	防 52 风 +4 耐麻痹
10	024	重战士の甲胄	1000	血钢矿石 ×50	トロルの铠 ×5	Lv50	防 61 炎 +3 耐毒
10	025	ジェネラルキュイラス	1000	羽光矿石 ×60	蜘蛛の强粘着液 ×3	Lv50	防 62 炎 +2 耐麻痹
11	026	炎龙の法衣	1100	土龙の大鳞 ×40	风龙の大鳞 ×30	Lv50	防 48 魔防 12 炎 +5 耐毒
11	027	メタルホーバーク	1100	铁人形の大面 ×8	大水蜘蛛の坚甲壳 ×5	Lv50	防 58 土 +4 耐睡眠
11	028	バリアントアーマー	1100	トロルキングの铠 ×12	さびた大板 ×6	Lv50	防 67 风 +4
11	029	ワイバーンプレート	1100	土龙の坚い翼 ×6	黄金色の大板 ×6	Lv50	防 68 风 +3
12	030	アリストダルマティカ	1200	毒谷虫の坚い皮 ×12	冰龙の大鳞 ×35	Lv50	防 51 魔防 13 耐毒
12	031	魔人の法衣	1200	炎巨兽の厚い毛皮 ×12	火龙の坚い翼 ×8	Lv50	防 53 魔防 13 耐睡眠 耐沉默
12	032	骑士团长の胸甲	1200	黑机兵の大面 ×12	古龙の大鳞 ×50	Lv50	防 62 冰 +1 耐毒
12	033	レギオンズロリカ	1200	谷虫の坚い皮 ×12	火龙の大鳞 ×50	Lv50	防 64 冰 +4
12	034	ミラージュアーマー	1200	古龙の坚い翼 ×5	トカゲの虹大ウロコ ×80	Lv50	防 74 耐沉默
12	035	冰龙の重铠	1200	冰龙の坚头盖 ×2	冰龙の大鳞 ×50	Lv50	防 75 冰 +5
12	036	ブラッディコート	1200	合成兽の黑腰布 ×2	合成兽の腰布 ×6	Lv50	防 51 魔防 10 耐毒
12	037	デモンズメイル	1200	钝色の大炮 ×2	合成兽の大假面 ×5	Lv50	防 65 耐睡眠 耐沉默
12	038	シャドウアーマー	1200	合成兽の黑腰布 ×2	古びた大炮 ×4	Lv50	防 74 耐毒 耐沉默



■个人相当喜欢的一种搭配：エアロスカートル、炎龙の腕轮、魔人の脚衣、冰龙の足铠和クラウ・ソナス

双手斧

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
3	001	ブロードアックス:1	150	战士の大斧 +2	白兽の汚れた革 ×5	Lv10	攻 34
3	002	ブロードアックス:2	150	バトルアックス +3	战士の大斧 +2	Lv10	攻 34
3	003	バルディッシュ	150	战士の大斧 +3	ブロードアックス +2	Lv15	攻 43
4	004	グレートアックス:1	200	ブロードアックス +2	大土蜘蛛の卵壳 ×5	Lv20	攻 52
4	005	グレートアックス:2	200	银矿石 ×10	大土蜘蛛の卵壳 ×15	Lv20	攻 52
4	006	グレートアックス:3	200	ブロードアックス +3	バルディッシュ +2	Lv20	攻 52
5	007	ヘヴィアックス:1	250	バルディッシュ +2	封印符 ×5	Lv25	攻 61
5	008	ヘヴィアックス:2	250	バルディッシュ +3	グレートアックス +2	Lv25	攻 61
6	009	ヴァリアントアックス:1	300	グレートアックス +3	土巨兽のたてがみ ×3	Lv30	攻 70
6	010	ヴァリアントアックス:2	300	グレートアックス +3	ヘヴィアックス +2	Lv30	攻 70
6	011	ブローヴァ:1	300	ロックブレイカー+1	钢石 ×15	Lv30	攻 75 守 −5
6	012	ブローヴァ:2	300	ヘヴィアックス +3	ヴァリアントアックス +3	Lv30	攻 75 守 −5
7	013	フォレストキーパー:1	700	斩马刀 +5	大土蜘蛛の甲壳 ×2	Lv39	攻 88 守 −9
7	014	フォレストキーパー:2	700	巨大な颚 ×3	立派な苗木 ×10	Lv39	攻 88 守 −9
8	015	妖魔の大斧:1	800	ヴァリアントアックス +5	巨人のメイス ×2	Lv43	攻 106 守 −14 火 +2
8	016	妖魔の大斧:2	800	ブローヴァ +5	铁人形の面 ×8	Lv43	攻 106 守 −14 火 +2
8	017	王宫骑士の大斧	800	フォレストキーパー+5	风龙の血 ×2	Lv44	攻 108 守 −15
9	018	アイスクラッシャー:1	900	妖魔の大斧 +5	冰龙の头盖 ×1	Lv47	攻 124 守 −17 水 +2
9	019	アイスクラッシャー:2	900	ブレイブハート +5	冰龙の鳞 ×8	Lv47	攻 124 守 −17 水 +2
9	020	地神の战斧	900	王宫骑士の大斧 +5	谷虫の角 ×2	Lv49	攻 126 守 −18 土 +2
10	021	巨人の大斧	1000	アイスクラッシャー+9	巨人の大棍棒 ×2	Lv50	攻 142 守 −20
10	022	ルーンアックス	1000	地神の战斧 +9	血钢矿石 ×25	Lv50	攻 145 魔 15 守 −23 沉默
11	023	ダークストーカー	1100	巨人の大斧 +9	巨人の银锤 ×2	Lv50	攻 160 守 −25 睡眠
11	024	ガーディアンアックス	1100	ルーンアックス +9	土龙の坚头盖 ×2	Lv50	攻 163 守 −26
12	025	鬼神の刚斧	1200	ガーディアンアックス +9	火龙の大角 ×4	Lv50	攻 178 守 −29
12	026	サタンブローヴァ	1200	ダークストーカー+9	炎巨兽の大爪 ×6	Lv50	攻 181 守 −33 火 +3
12	027	灵鸟の圣斧	1200	ガーディアンアックス +9	冰龙の大角 ×4	Lv50	攻 182 守 −35 风 +3

弓

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	兽骨の弓	50	狼の牙 ×5	丈夫な枝 ×5	Lv5	攻 8
2	002	ハンティングボウ:1	100	丝玉 ×3	トレントの宿り木 ×2	Lv10	攻 14
2	003	ハンティングボウ:2	100	木の弓 +3	兽骨の弓 +2	Lv10	攻 14
2	004	丸木弓:1	100	ハンティングボウ +2	炎巨人の足轮 ×1	Lv10	攻 18
2	005	丸木弓:2	100	兽骨の弓 +3	ハンティングボウ +2	Lv	10 攻 18
3	006	コンポジットボウ:1	150	铁矿石 ×10	の原木 ×10	Lv15	攻 24
3	007	コンポジットボウ:2	150	ハンティングボウ +3	丸木弓 +2	Lv15	攻 24
4	008	龙骨の刚弓:1	200	コンポジットボウ +2	龙の骨 ×10	Lv20	攻 27
4	009	龙骨の刚弓:2	200	丸木弓 +3	コンポジットボウ +2	Lv20	攻 27
5	010	シャインボウ:1	250	银矿石 ×10	ココヤシの原木 ×10	Lv20	攻 30
5	011	シャインボウ:2	250	コンポジットボウ +3	龙骨の刚弓 +2	Lv20	攻 30
6	012	圣银の弓:1	300	シャインボウ +3	钢石 ×10	Lv25	攻 34
6	013	圣银の弓:2	300	龙骨の强弓 +3	シャインボウ +2	Lv25	攻 34
6	014	风雅の弓:1	300	风龙のひげ ×10	トレントの人面树 ×5	Lv30	攻 38
6	015	风雅の弓:2	300	シャインボウ +3	圣银の弓 +3	Lv30	攻 38
7	016	ダークシューター	700	风雅の弓 +5	バジリスクの首 ×10	Lv38	攻 44
8	017	森人の刚弓	800	风龙の尻尾 ×4	愈しの香木 ×15	Lv43	攻 52
8	018	ヘヴィアーチェリー	800	大水蜘蛛の足 ×8	铁の心脏 ×2	Lv44	攻 53
9	019	重藤弓	900	火龙の翼 ×4	毒谷虫の牙 ×5	Lv47	攻 62
9	020	久远の弓	900	古龙の尻尾 ×2	谷虫の牙 ×5	Lv49	攻 64
10	021	グリード式钢弓	1000	金刚丝玉 ×5	ヘビヤシの原木 ×30	Lv50	攻 70
10	022	妖精の弓	1000	白银の绵胞子 ×50	妖精の假面 ×30	Lv50	攻 72 魔 10 睡眠
11	023	ルーンシューター	1100	辉く土の块 ×2	大水蜘蛛の长足 ×30	Lv50	攻 80 魔 15
11	024	ドミニオンボウ	1100	金の强心脏 ×2	风龙の大角 ×2	Lv50	攻 81
12	025	アポロンの弓	1200	红炎石 ×2	恶魔のしっぽ ×50	Lv50	攻 88
12	026	アルテミスの弓	1200	古龙の坚い翼 ×6	ミスリル矿石 ×50	Lv50	攻 85 魔 30
9	027	魔人の弓	900	圣银の弓 +5	魔兽の大眼 ×1	Lv49	攻 55 睡眠
12	028	真・魔人の弓	1200	魔人の弓 +10	魔兽の大魔眼 ×2	Lv50	攻 80 睡眠

饰品

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	若草のマント	100	狼の毛皮 ×2	しなびたつる ×10	Lv1	防1
1	002	デザートケープ	100	巨兽の汚れた革 ×2	黄色い花粉 ×10	Lv1	魔防1
2	003	赤皮のマント	200	ざらざらした毛皮 ×1	红花 ×1	Lv1	防1
2	004	冒険者のマント	200	狼の毛皮 ×5	羽毛 ×5	Lv5	魔防2
2	005	ウィザーズケープ	200	ごつごつした毛皮 ×2	羽毛 ×5	Lv10	魔防3 MP+3 贤+2
7	006	骑士团制式外套	700	土巨兽の毛皮 ×2	饿狼の血 ×10	Lv5	防3
7	007	王宫骑士の外套	700	纯白の毛皮 ×2	ベラドンナ ×10	Lv10	防4
7	008	豪华なマント	700	纯白の毛皮 ×2	黄金色の绵毛 ×10	Lv15	魔防4 MP+5 贤+3
10	009	マスタークラミス	1000	炎巨兽の毛皮 ×1	爆裂クルミ ×10	Lv15	防5 HP+3 MP+3 精神+3
10	010	ブラックマント	1000	油染みの布 ×1	紫根の花 ×10	Lv20	防6 HP+5 守+3 精神+3 耐毒
11	011	炎龙の羽衣	1100	火龙の鳞 ×15	七色蝶 ×10	Lv20	魔防5 火+3 MP+12 守+3 精神+3
12	012	近卫骑士团制式外套	1200	纯白の厚い毛皮 ×1	ラフレシア ×10	Lv25	防7 HP+12 强+3 耐麻痹
12	013	骑士团长の外套	1200	白兽のヌメ革 ×1	トカゲの大尻尾 ×10	Lv30	防8 HP+15 耐睡眠
12	014	アリストケープ	1200	毒谷虫の皮 ×2	真白の绵胞子 ×10	Lv25	魔防6 MP+14 贤+3 素早+3 耐麻痹
7	101	アンダーリム・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	102	アンダーリム・银	700	アンダーリム・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	103	アンダーリム・金	700	アンダーリム・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	104	アンダーリム・茶	700	アンダーリム・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	105	アンダーリム・赤	700	アンダーリム・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	106	アンダーリム・紫	700	アンダーリム・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	107	アンダーリム・青	700	アンダーリム・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	108	アンダーリム・白	700	アンダーリム・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	109	ウエリトン・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	110	ウエリトン・银	700	ウエリトン・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	111	ウエリトン・金	700	ウエリトン・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	112	ウエリトン・茶	700	ウエリトン・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	113	ウエリトン・赤	700	ウエリトン・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	114	ウエリトン・紫	700	ウエリトン・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	115	ウエリトン・青	700	ウエリトン・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	116	ウエリトン・白	700	ウエリトン・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	117	スクエア・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	118	スクエア・银	700	スクエア・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	119	スクエア・金	700	スクエア・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	120	スクエア・茶	700	スクエア・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	121	スクエア・赤	700	スクエア・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	122	スクエア・紫	700	スクエア・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	123	スクエア・青	700	スクエア・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	124	スクエア・白	700	スクエア・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	125	オーバルレンズ・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	126	オーバルレンズ・银	700	オーバルレンズ・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	127	オーバルレンズ・金	700	オーバルレンズ・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	128	オーバルレンズ・茶	700	オーバルレンズ・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	129	オーバルレンズ・赤	700	オーバルレンズ・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	130	オーバルレンズ・紫	700	オーバルレンズ・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	131	オーバルレンズ・青	700	オーバルレンズ・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	132	オーバルレンズ・白	700	オーバルレンズ・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	133	ハーフリム・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	134	ハーフリム・银	700	ハーフリム・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	135	ハーフリム・金	700	ハーフリム・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	136	ハーフリム・茶	700	ハーフリム・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	137	ハーフリム・赤	700	ハーフリム・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	138	ハーフリム・紫	700	ハーフリム・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	139	ハーフリム・青	700	ハーフリム・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	140	ハーフリム・白	700	ハーフリム・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	141	ヘキサゴン・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	142	ヘキサゴン・银	700	ヘキサゴン・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	143	ヘキサゴン・金	700	ヘキサゴン・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	144	ヘキサゴン・茶	700	ヘキサゴン・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	145	ヘキサゴン・赤	700	ヘキサゴン・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	146	ヘキサゴン・紫	700	ヘキサゴン・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	147	ヘキサゴン・青	700	ヘキサゴン・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	148	ヘキサゴン・白	700	ヘキサゴン・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	149	モノクル・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	150	モノクル・银	700	モノクル・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	151	モノクル・金	700	モノクル・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	152	モノクル・茶	700	モノクル・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	153	モノクル・赤	700	モノクル・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	154	モノクル・紫	700	モノクル・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	155	モノクル・青	700	モノクル・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	156	モノクル・白	700	モノクル・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	157	ラウンド・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	158	ラウンド・银	700	ラウンド・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	159	ラウンド・金	700	ラウンド・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	160	ラウンド・茶	700	ラウンド・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	161	ラウンド・赤	700	ラウンド・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	162	ラウンド・紫	700	ラウンド・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	163	ラウンド・青	700	ラウンド・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	164	ラウンド・白	700	ラウンド・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	165	フィンチ・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	166	フィンチ・银	700	フィンチ・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	167	フィンチ・金	700	フィンチ・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	168	フィンチ・茶	700	フィンチ・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	169	フィンチ・赤	700	フィンチ・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	170	フィンチ・紫	700	フィンチ・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	171	フィンチ・青	700	フィンチ・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	172	フィンチ・白	700	フィンチ・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5
7	173	フォックスレンズ・黒	700	水晶石 ×5	钢石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐沉默
7	174	フォックスレンズ・银	700	フォックスレンズ・黒 ×1	白金石 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐睡眠
7	175	フォックスレンズ・金	700	フォックスレンズ・黒 ×1	金矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 耐麻痹
7	176	フォックスレンズ・茶	700	フォックスレンズ・黒 ×1	琥珀 ×5	Lv1	防1 魔防1 土+5
7	177	フォックスレンズ・赤	700	フォックスレンズ・黒 ×1	血钢矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 火+5
7	178	フォックスレンズ・紫	700	フォックスレンズ・黒 ×1	紫水晶 ×5	Lv1	防1 魔防1 耐毒
7	179	フォックスレンズ・青	700	フォックスレンズ・黒 ×1	ミスリル矿石 ×5	Lv1	防1 魔1 冰+5
7	180	フォックスレンズ・白	700	フォックスレンズ・黒 ×1	ダイヤモンドの原石 ×5	Lv1	防1 魔防1 风+5

■低GR的防具也有好看的，比如这件クロムレザークローク



足装备

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	メイジシューズ	50	土巨兽のたてがみ ×1	咒いの名札 ×1	Lv10	防3 魔防2
2	002	王国兵の胫当	100	铜矿石 ×5	蜂の外壳 ×2	Lv10	防5
2	003	スマートソルレット	100	炎巨人の足轮 ×1	羽毛 ×2	Lv10	防8
4	004	グラップルレギンス	200	大蜘蛛の丝 ×5	大蜘蛛の壳 ×10	Lv20	防11
5	005	ラメラーサバトン	250	钢石 ×5	蜂の颚 ×1	Lv25	防17
6	006	ソーサレスソックス	300	トレントの人面树 ×1	大きな丝玉 ×2	Lv25	女性专用 防15 魔防6
6	007	ウィザーズビガッシュ	300	つやつやした毛皮 ×5	魔晶石 ×2	Lv30	防18 魔防7
6	008	シルバーフット	300	人形の金块 ×1	人形の铁块 ×1	Lv30	防21
7	009	ライダーズクラコー	700	巨大な犬齿 ×5	バジリスクの厚い毛皮 ×8	Lv39	防23 魔防8 土+2
7	010	ブレイカーレギンス	700	金矿石 ×10	黄金色の绵毛 ×10	Lv38	防27 耐毒
7	011	フォレストサバトン	700	大土蜘蛛の脚 ×10	古代鱼の化石 ×10	Lv36	防24 冰+2
8	012	マジカルビガッシュ	800	风龙の翼 ×2	冰巨人の头盖片 ×2	Lv42	防28 魔防9 耐沉默
8	013	アースレギンス	800	土龙の尻尾 ×2	トロルキングの铠片 ×6	Lv43	防33 土+2
8	014	ドゥームグリーヴ	800	岩の心脏 ×2	巨兽のなめし革 ×5	Lv41	防31 耐毒
8	015	ブルーグリーヴ	800	粘土の心脏 ×2	白兽のなめし皮 ×5	Lv45	防38 冰+3
9	016	エアロスシューズ	900	毒虫の胆石 ×1	冰龙の血 ×1	Lv47	防33 魔防10 风+3
9	017	クイーンズレギンス	900	光る黒铁の块 ×1	睡眠袋 ×1	Lv47	女性专用 防39 炎+3
9	018	夜叉の甲靴	900	油染みの布 ×2	猛毒袋 ×1	Lv49	防39 炎+3
9	019	ヘヴィメタルサバトン	900	黒铁の板 ×3	炎巨兽の毛皮 ×3	Lv48	防44 土+3
9	020	アニムスソルレット	900	赤炎石 ×1	冰龙の翼 ×2	Lv50	防45 土+3
10	021	エレメントビガッシュ	1000	纯白の厚い毛皮 ×10	大土蜘蛛の大卵 ×1	Lv50	防38 魔防11 土+5 耐沉默
10	022	メイガスソックス	1000	饿狼の坚い毛皮 ×30	蜘蛛の金刚丝 ×1	Lv50	女性专用 防38 魔防11 土+5 耐沉默
10	023	マスターレギンス	1000	巨大な坚い蹄 ×15	蜘蛛の金刚丝 ×1	Lv50	防45 冰+4 耐毒
10	024	重战士の足铠	1000	巨大な坚い蹄 ×10	バジリスクの上羽毛 ×35	Lv50	防52 土+5
10	025	ジェネラルグリーヴ	1000	巨大な锐い颚 ×4	金刚丝玉 ×10	Lv50	防53 风+2 耐沉默
11	026	炎龙の靴	1100	风龙の大角 ×4	冰巨人の巻きひげ ×8	Lv50	防43 魔防12 炎+5
11	027	メタルレギンス	1100	辉く金の块 ×2	トロルキングの锐爪 ×6	Lv50	防51 土+4
11	028	バリアントサバトン	1100	辉く岩の块 ×2	大水蜘蛛の锐爪 ×8	Lv50	防58 冰+4
11	029	ワイバーンソルレット	1100	粘土の强心脏 ×3	风龙の大角 ×3	Lv50	防59 火+3 耐麻痹
12	030	アリストビガッシュ	1200	炎巨兽の厚い毛皮 ×12	火龙の坚头盖 ×2	Lv50	防47 魔防13 耐毒
12	031	骑士团长の胫当	1200	古龙の纯血 ×2	血染めの布 ×6	Lv50	防56 冰+1 耐睡眠
12	032	レギオンズフット	1200	火龙の大角 ×6	剧毒袋 ×4	Lv50	防57 冰+4
12	033	ミラージュサバトン	1200	红炎石 ×2	妖魔の化石 ×60	Lv50	防65 耐沉默
12	034	冰龙の足铠	1200	冰龙の大角 ×6	冰龙の纯血 ×3	Lv50	防66 冰+5 耐睡眠
12	035	魔人の靴	1200	古龙の大鳞 ×50	血染めの布 ×2	Lv50	防48 魔防12 耐睡眠 耐沉默

腕装备

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
2	001	王国兵の腕当	100	铜矿石 ×5	蜂の外壳 ×2	Lv10	防 10 魔防 2
2	002	スマートガントレ	100	炎巨人の腕轮 ×1	羽毛 ×2	Lv10	防 8
4	003	グラップルフィスト	200	大蜘蛛の丝 ×5	大蜘蛛の壳 ×10	Lv20	防 11
5	004	ラメラーガントレ	250	钢石 ×5	蜂の颚 ×1	Lv25	防 17
6	005	ソーサレスブレーサー	300	トレントの人面树 ×1	大きな丝玉 ×2	Lv25	女性专用 防 15 魔防 6
6	006	ウィザーズブレーサー	300	つやつやした毛皮 ×5	魔晶石 ×2	Lv30	防 18 魔防 7
6	007	シルバーガード	300	人形の金块 ×1	人形の铁块 ×1	Lv30	防 21
7	008	ライダーズグローブ	700	土巨兽の毛皮 ×3	饿狼の毛皮 ×8	Lv39	防 23 魔防 8 风 +3
7	009	ブレイカーフィスト	700	大土蜘蛛の甲壳 ×4	土巨兽の爪 ×4	Lv38	防 27 耐毒
7	010	フォレストガントレ	700	大蜘蛛のかぎ爪 ×4	トロルのかぎ爪 ×4	Lv36	防 24 耐水 +2
8	011	マジカルブレーサー	800	土人形の腕轮 ×3	冰巨人のひげ ×3	Lv42	防 28 魔防 9 耐沉默
8	012	アースフィスト	800	岩人形の腕轮 ×4	黑水晶 ×15	Lv43	防 33 土 +2
8	013	ドゥームガントレ	800	铁人形の腕轮 ×4	トカゲの虹ウロコ ×30	Lv41	防 31 耐毒
8	014	ブルーガントレ	800	金人形の腕轮 ×4	トカゲの坚い皮 ×20	Lv45	防 38 水 +3
9	015	クイーンズガード	900	古龙の鳞 ×5	炎巨兽の爪 ×3	Lv47	女性专用 防 39 炎 +3
9	016	夜叉の腕当	900	猛毒袋 ×1	谷虫の皮 ×3	Lv49	防 39 炎 +3
9	017	ヘヴィメタルガントレ	900	黑机兵の腕轮 ×3	黑铁矿石 ×20	Lv48	防 44 土 +3
9	018	アニムスガントレ	900	古龙の角 ×1	火龙の血 ×1	Lv50	防 45 风 +3
10	019	エレメントブレーサー	1000	ミストの大结晶 ×3	饥狼の坚い毛皮 ×35	Lv50	防 38 魔防 11 水 +5 耐沉默
10	020	メイガスブレーサー	1000	夜露の雫 ×2	バジリスクの上羽毛 ×35	Lv50	女性专用 防 38 魔防 11 水 +5 耐沉默
10	021	マスターガード	1000	巨大な坚い齿 ×8	兵队蜂の坚壳 ×35	Lv50	防 45 水 +4 耐麻痹
10	022	重战士の笼手	1000	トロルの锐爪 ×8	翼龙の化石 ×35	Lv50	防 52 土 +5
10	023	ジェネラルガントレ	1000	土巨兽の大爪 ×8	ルビーの原石 ×35	Lv50	防 53、风 +2、耐沉默
11	024	炎龙の腕轮	1100	土龙の坚い角 ×4	巨兽のヌメ革 ×12	Lv50	防 43 魔防 12 炎 +5
11	025	メタルフィンガー	1100	金人形の大面 ×8	铁人形の坚腕 ×12	Lv50	防 51 冰 +4
11	026	バリアントガントレ	1100	岩人形の坚腕 ×12	白兽のヌメ革 ×12	Lv50	防 58 冰 +4 耐麻痹
11	027	ワイバーンアーム	1100	风龙の锐い尻尾 ×12	炎巨人の巻きひげ ×12	Lv50	防 59 火 +3 耐麻痹
12	028	アリストグローブ	1200	炎巨兽の厚い毛皮 ×5	漆黑の绵毛 ×50	Lv50	防 47 魔防 13 耐麻痹
12	029	骑士团长の腕当	1200	古龙の大角 ×4	炎巨兽の锐い尾 ×3	Lv50	防 58 火 +1 耐毒
12	030	レギオンズフィスト	1200	黑机兵の坚腕轮 ×12	剧毒袋 ×3	Lv50	防 57 冰 +4
12	031	ミラージュガントレ	1200	黑机兵の坚腕轮 ×12	火龙の坚头盖 ×2	Lv50	防 65 耐睡眠
12	032	冰龙の笼手	1200	冰龙の坚い翼 ×8	ミスリル矿石 ×50	Lv50	防 66 冰 +5 耐睡眠
12	033	ブラッディカフス	1200	魔兽の大魔眼 ×2	魔兽の波纹　×6	Lv50	防 48 魔防 13 耐毒
12	034	デモンズフィスト	1200	魔兽の大魔眼 ×2	魔兽の大爪 ×10	Lv50	防 56 耐睡眠 耐沉默
12	035	シャドウガントレ	1200	魔兽の大魔眼 ×2	魔兽の锐い尾 ×4	Lv50	防 68 耐麻痹 耐睡眠

脚装备

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	メイジスロップス	50	土巨兽のたてがみ ×1	咒いの名札 ×1	Lv10	防 3 魔防 3
2	002	王国兵の膝甲	100	铜矿石 ×5	蜂の外壳 ×2	Lv10	防 5
2	003	スマートブリーチズ	100	炎巨人の足轮 ×1	羽毛 ×2	Lv10	防 8
4	004	グラップルタセット	200	大蜘蛛の丝 ×5	大蜘蛛の壳 ×10	Lv20	防 11
5	005	ラメラークウィス	250	钢石 ×5	蜂の颚 ×1	Lv25	防 17
6	006	ソーサレスショーツ	300	トレントの人面树 ×1	大きな丝玉 ×2	Lv25	女性专用 防 14 魔防 6
6	007	ウィザーズブラッカエ	300	つやつやした毛皮 ×5	魔晶石 ×2	Lv25	防 18 魔防 7
6	008	シルバーホーズ	300	人形の金块 ×1	人形の铁块 ×1	Lv30	防 21
7	009	ライダーズブラッカエ	700	古狼の毛皮 ×8	バジリスクの羽毛 ×10	Lv39	防 23 魔防 8 土 +2
7	010	ブレイカータセット	700	バジリスクの厚い毛皮 ×8	サソリの尻尾 ×8	Lv38	防 27 水 +1
7	011	フォレストクウィス	700	トロルの铠片 ×10	サソリの壳 ×10	Lv36	防 24 风 +2
8	012	マジカルスロップス	800	土龙の翼 ×2	巨兽のなめし革 ×5	Lv42	防 28 魔防 9 耐沉默
8	013	アーストラウザ	800	土龙の头盖 ×1	トカゲの坚い尻尾 ×5	Lv43	防 33 土 +2
8	014	ドゥームブリーチズ	800	苔むした面 ×3	绿の原石 ×3	Lv41	防 31 耐毒
8	015	ブルーブリーチズ	800	金人形の面 ×3	赤い原石 ×3	Lv45	防 38 耐睡眠
9	016	エアロストラウザ	900	风龙の翼 ×2	睡眠袋 ×1	Lv47	防 33 魔防 10 风 +3
9	017	クイーンズスコート	900	古龙の尻尾 ×2	油染みの布 ×2	Lv47	女性专用 防 39 土 +3
9	018	夜叉の腿当	900	毒谷虫の皮 ×2	炎巨兽の毛皮 ×3	Lv49	防 39 土 +3
9	019	ヘヴィメタルクウィス	900	黑铁の板 ×1	虫の胆石 ×1	Lv48	防 44 土 +2
9	020	アニムススブリーチズ	900	魔导の核 ×1	火龙の翼 ×2	Lv50	防 45 水 +3
10	021	エレメントスロップス	1000	饿狼の纯血 ×20	百年杉の枝木 ×35	Lv50	防 38 魔防 11 风 +5 耐沉默
10	022	メイガスショーツ	1000	バジリスクの上毛皮 ×20	デスフラワーの妖花 ×35	Lv50	女性专用 防 38 魔防 11 风 +5 耐沉默
10	023	マスターホーズ	1000	サソリの大尻尾 ×20	バジリスクの大毛皮 ×20	Lv50	防 45 风 +4 耐毒
10	024	重战士の腿铠	1000	サソリの巨大壳 ×30	古狼の坚い毛皮 ×30	Lv50	防 52 火 +3 耐毒
10	025	ジェネラルブリーチズ	1000	血钢矿石 ×35	燃料石の块 ×35	Lv50	防 52 火 +2 耐麻痹
11	026	炎龙の脚衣	1100	风龙の坚い翼 ×5	漆黑の绵毛 ×50	Lv50	防 43 魔防 12 炎 +5 耐麻痹
11	027	メタルホーズ	1100	辉く岩の块 ×2	大きな灰色の原石 ×4	Lv50	防 51 冰 +4 耐睡眠
11	028	バリアントクウィス	1100	炎巨人の心脏 ×2	白金石 ×40	Lv50	防 58 风 +4 耐麻痹
11	029	ワイバーンクウィス	1100	土龙の锐い尻尾 ×4	辉く铁の块 ×2	Lv50	防 59 风 +3 耐麻痹
12	030	アリストズボン	1200	火龙の锐い尻尾 ×10	砂漠のバラ ×50	Lv50	防 48 魔防 13 耐麻痹
12	031	骑士团长の膝甲	1200	古龙の锐い尻尾 ×8	黑机兵の大面 ×12	Lv50	防 56 火 +1 耐睡眠
12	032	レギオンズトラウザ	1200	炎巨兽の厚い毛皮 ×12	昏睡袋 ×8	Lv50	防 57 冰 +4
12	033	ミラージュフォールド	1200	谷虫の大角 ×8	黑铁の大板 ×8	Lv50	防 65 耐睡眠
12	034	冰龙の草摺	1200	冰龙の坚头盖 ×2	魔导の大核 ×4	Lv50	防 65 冰 +5
12	035	魔人の脚衣	1200	毒谷虫の坚い皮 ×12	漆黑の绵毛 ×50	Lv50	防 49 魔防 12 耐睡眠 耐沉
12	036	ブラッディトラウザ	1200	魔人の魔眼 ×2	魔人の破纹咒 ×6		防 50 魔防 12 耐睡
12	037	デモンズトラウザ	1200	魔人の魔眼 ×2	魔人の黑い血 ×5		防 57 耐毒 耐沉默
12	038	シャドウクウィス	1200	魔人の魔眼 ×2	魔人の锐い尾 ×5		防 65 耐睡眠 耐沉默

杖

等级	编号	合成结果	费用	所需素材1	所需素材2	装备等级	性能
1	001	ボーンロッド:1	50	お化けクルミの壳 ×5	なにかの骨 ×5	Lv5	攻 6 魔 10
1	002	ボーンロッド:2	50	樫の杖 +3	大树の杖 +2	Lv5	攻 6 魔 10
2	003	モール:1	100	ボーンロッド +3	铜矿石 ×10	Lv10	攻 9 魔 11
2	004	モール:2	100	大树の杖 +3	ボーンロッド +2	Lv10	攻 9 魔 11
3	005	赤铜の锡杖:1	150	铜矿石 ×12	樫の原木 ×5	Lv15	攻 12 魔 13
3	006	赤铜の锡杖:2	150	ボーンロッド +3	モール +2	Lv15	攻 12 魔 13
4	007	魔术の杖:1	200	赤铜の锡杖 +2	杉の原木 ×5	Lv20	攻 15 魔 16
4	008	魔术の杖:2	200	モール +3	赤铜の锡杖 +2	Lv20	攻 15 魔 16
5	009	银の锡杖:1	250	赤铜の锡杖 +2	银矿石 ×10	Lv20	攻 15 魔 19
5	010	银の锡杖:2	250	赤铜の锡杖 +3	魔术の杖 +2	Lv20	攻 15 魔 19
5	011	ソーサラーワンド:1	250	银矿石 ×12	水晶石 ×15	Lv25	攻 1 8 魔 22
5	012	ソーサラーワンド:2	250	魔术の杖 +3	银の锡杖 +2	Lv25	攻 18 魔 22
6	013	バスターモール:1	300	ソーサラーワンド +3	金人形の欠片 ×5	Lv30	攻 23 魔 30
6	014	バスターモール:2	300	银の锡杖 +3	ソーサラーワンド +3	Lv30	攻 23 魔 30
7	015	クリスタルロッド	700	召雷石 ×1	水晶石 ×20	Lv39	攻 27 魔 62
8	016	大地の杖	800	光る土の块 ×1	琥珀 ×10	Lv43	攻 33 魔 74 土 +2
8	017	英知の杖	800	炎巨人の心脏片 ×2	ガルーダの枝木 ×10	Lv44	攻 33 魔 76 睡眠
8	018	ククルカンの杖	800	灰色の原石 ×2	七色蝶 ×10	Lv45	攻 33 魔 78 麻痹
9	019	アイスロッド	900	冰龙の头盖 ×1	白樫の原木 ×20	Lv49	攻 39 魔 86 水 +2
10	020	フレイムロッド	1000	不思议な苗木 ×35	火食い虫 ×35	Lv50	攻 45 魔 98 火 +3
10	021	デビルロッド	1000	バジリスクの镰首 ×10	大土蜘蛛の大卵 ×1	Lv50	攻 45 魔 100
11	022	ストームロッド	1100	风龙の坚头盖 ×2.	ユグラの古木 ×50	Lv50	攻 51 魔 110 风 +3
12	023	王家の杖	1200	カーリアの咒木 ×50	黑铁の大板 ×8	Lv50	攻 57 魔 122 沉默
12	024	カマシュトリの杖	1200	妖魔の化石 ×50	古龙の锐い尻尾 ×8	Lv50	攻 57 魔 124 麻痹
12	025	风龙の杖	1200	风龙の坚头盖 ×4	冰龙の锐い尻尾 ×8	Lv50	攻 57 魔 126 风 +4
9	026	魔人の杖	900	クリスタルロッド +9	魔人の眼	Lv49	攻 39 魔 86 沉默
12	027	真・魔人の杖	1200	魔人の杖 +10	魔人の魔眼	Lv50	攻 57 魔 126 沉默

全掉落素材一览表

下表为通过打死敌人时掉落而获得的全部素材。注意表中未列出基本强化素材(如刃金珠玉系列)和属性强化素材(如魔石欠片系列)。凡采集和分解可以得到的素材，均未在此表中呈现，但过关奖励所得素材包含在表中。

单机部分的掉落情况与下位任务一致，因此除极个别特殊情况外单机部分不再说明。

在下位任务和上位任务中部位破坏所得的素材与掉落素材一致，但在超位任务中部位破坏无法获得该敌人身上最高级的素材。另外还有部分究极素材只会出现在过关奖励中，这点也需要大家在查阅此表时注意。



■“梅川酷止”的ソーサレス套装（笑）

素材名称	掉落敌人	出现任务
お化けクルミの壳	ボルカ族	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I
坏れた假面	パケット族	冒险家リットンの危机I・探二王国战争の伤迹I
爆弹クルミ	ボルカ族	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II
古びた假面	パケット族	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II
爆裂クルミ	ボルカ族	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III
妖精の假面	パケット族	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III
消化液	花系	二王国战争の伤迹I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I
デスフラワーのつぼみ	花系	二王国战争の伤迹I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I
大きい种	花系	二王国战争の伤迹II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
デスフラワーの花弁	花系	二王国战争の伤迹II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
とげとげしい种	花系	二王国战争の伤迹III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
デスフラワーの妖花	花系	二王国战争の伤迹III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
黄色い花粉	蜜蜂系	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜂の外壳	蜜蜂系	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜂の针	蜜蜂系	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜂の颚	蜜蜂系	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
ハチミツ	蜜蜂系	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II・セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
兵队蜂の壳	蜜蜂系	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II・セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
兵队蜂の针	蜜蜂系	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II・セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
兵队蜂の颚	蜜蜂系	冒险家リットンの危机II・探し物は何ですか? I・二王国战争の伤迹II・セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
白い花粉	蜜蜂系	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III・セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
兵队蜂の坚壳	蜜蜂系	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III・セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
兵队蜂のしびれ针	蜜蜂系	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III・セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
兵队蜂の坚颚	蜜蜂系	冒险家リットンの危机III・探し物は何ですか? II・二王国战争の伤迹III・セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
蜘蛛の毒牙	小蜘蛛系	迷子を搜してI・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
丝玉	小蜘蛛系	迷子を搜してI・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜘蛛の体液	小蜘蛛系	迷子を搜してI・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜘蛛の铁丝	小蜘蛛系	迷子を搜してI・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
蜘蛛の猛毒牙	小蜘蛛系	迷子を搜してII・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
钢丝玉	小蜘蛛系	迷子を搜してII・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
蜘蛛の粘着液	小蜘蛛系	迷子を搜してII・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
蜘蛛の钢丝	小蜘蛛系	迷子を搜してII・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
蜘蛛の剧毒牙	小蜘蛛系	迷子を搜してIII・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
金刚丝玉	小蜘蛛系	迷子を搜してIII・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
蜘蛛の强粘着液	小蜘蛛系	迷子を搜してIII・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III

素材名称	掉落敌人	出现任务
蜘蛛の金刚丝	小蜘蛛系	迷子を搜してIII・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
サソリの小爪	蝎子系	セルブスの传说I・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I・古の龙王I
サソリの小壳	蝎子系	セルブスの传说I・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I・古の龙王I
サソリの小尻尾	蝎子系	セルブスの传说I・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I・古の龙王I
サソリの小头壳	蝎子系	セルブスの传说I・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I・キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I・古の龙王I
サソリの爪	蝎子系	セルブスの传说II・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II・古の龙王II
サソリの壳	蝎子系	セルブスの传说II・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II・古の龙王II
サソリの尻尾	蝎子系	セルブスの传说II・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II・古の龙王II
サソリの头壳	蝎子系	セルブスの传说II・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II・キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II・古の龙王II
サソリの大爪	蝎子系	セルブスの传说III・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III・古の龙王III
サソリの巨大壳	蝎子系	セルブスの传说III・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III・古の龙王III
サソリの大尻尾	蝎子系	セルブスの传说III・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III・古の龙王III
サソリの坚头壳	蝎子系	セルブスの传说III・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III・キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III・古の龙王III
狼の牙	ワイルドボア	二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I
狼の毛皮	ワイルドボア	二王国战争の伤迹I・セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I
兽の血	ジャッカル	セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
雌狼の毛皮	ジャッカル	セルブスの传说I・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
饿狼の牙	狼系	セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
饿狼の毛皮	狼系	セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
饿狼の血	狼系	セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
古狼の毛皮	狼系	セルブスの传说II・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
饿狼の大牙	狼系	セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
饿狼の坚い毛皮	狼系	セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
饿狼の纯血	狼系	セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
古狼の坚い毛皮	狼系	セルブスの传说III・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
石の爪	バジリスク	迷子を搜してI・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
羽毛	バジリスク	迷子を搜してI・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
バジリスクの毛皮	バジリスク	迷子を搜してI・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
バジリスクの尻尾	バジリスク	迷子を搜してI・石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・疾风の追击战I・水脉の苍龙I
バジリスクの爪	バジリスク	迷子を搜してII・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
バジリスクの羽毛	バジリスク	迷子を搜してII・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
バジリスクの厚い毛皮	バジリスク	迷子を搜してII・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
バジリスクの首	バジリスク	迷子を搜してII・石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・疾风の追击战II・水脉の苍龙II
バジリスクの大爪	バジリスク	迷子を搜してIII・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
バジリスクの上羽毛	バジリスク	迷子を搜してIII・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
バジリスクの上毛皮	バジリスク	迷子を搜してIII・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
バジリスクの镰首	バジリスク	迷子を搜してIII・石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・疾风の追击战III・水脉の苍龙III
トカゲの牙	蜥蜴系	石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I
トカゲのウロコ	蜥蜴系	石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I
トカゲの皮	蜥蜴系	石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I
トカゲの尻尾	蜥蜴系	石碑の秘宝I・迷惑な贈り物I・いざ,蜘蛛退治! I・秘密のゲームI・ジャンク屋の欲I・火龙の巢窟I
トカゲの剑牙	蜥蜴系	石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II
トカゲの虹ウロコ	蜥蜴系	石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II
トカゲの坚い皮	蜥蜴系	石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II
トカゲの坚い尻尾	蜥蜴系	石碑の秘宝II・迷惑な贈り物II・いざ,蜘蛛退治! II・秘密のゲームII・ジャンク屋の欲II・火龙の巢窟II
トカゲの大剑牙	蜥蜴系	石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III
トカゲの虹大ウロコ	蜥蜴系	石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III
上质なトカゲの皮	蜥蜴系	石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III
トカゲの大尻尾	蜥蜴系	石碑の秘宝III・迷惑な贈り物III・いざ,蜘蛛退治! III・秘密のゲームIII・ジャンク屋の欲III・火龙の巢窟III

素材名称	掉落敌人	出现任务
ひび割れた魔石像	エレメント系	上位任务的各种元素怪
魔石像の半身	エレメント系	超位任务的各种元素怪
巨人の骨	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
巨人のしゃれこうべ	サイクロプス	赤い巨人への复仇I・石碑の秘宝I
巨人の血	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
巨人の肉	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
古代银货	サイクロプス	赤い巨人への复仇I・石碑の秘宝I
古代金货	アイスジャイアント	石碑の秘宝I・疾风の追击战I
古代白银货	トロルキング	キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I
丈夫な锁	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
割れた假面	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
トロルの羽饰り	トロル	冒险家リットンの危机I・二王国战争の伤迹I・迷子を搜してI
トロルの假面	トロル	冒险家リットンの危机II・二王国战争の伤迹II・迷子を搜してII
トロルの铠片	トロル	冒险家リットンの危机II・二王国战争の伤迹II・迷子を搜してII
トロルのかぎ爪	トロル	冒险家リットンの危机II・二王国战争の伤迹II・迷子を搜してII
巨人の棍棒	トロル	冒险家リットンの危机II・二王国战争の伤迹II・迷子を搜してII
トロルの银假面	トロル	冒险家リットンの危机III・二王国战争の伤迹III・迷子を搜してIII
トロルの铠	トロル	冒险家リットンの危机III・二王国战争の伤迹III・迷子を搜してIII
トロルの锐爪	トロル	冒险家リットンの危机III・二王国战争の伤迹III・迷子を搜してIII
巨人の大棍棒	トロル	冒险家リットンの危机III・二王国战争の伤迹III・迷子を搜してIII

素材名称	掉落敌人	出现任务
ひびわれた铠片	トロルキング	キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I
トロルキングの腕轮	トロルキング	キャラバン队の护卫I・リトルグリーバーの生态I
トロルキングの铠片	トロルキング	キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
トロルキングのかぎ爪	トロルキング	キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
巨人のメイス	トロルキング	キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
トロルキングの假面	トロルキング	キャラバン队の护卫II・リトルグリーバーの生态II
トロルキングの王冠	トロルキング	キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
トロルキングの铠	トロルキング	キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
トロルキングの锐爪	トロルキング	キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
巨人の银槌	トロルキング	キャラバン队の护卫III・リトルグリーバーの生态III
炎巨人の足轮	サイクロプス	赤い巨人への复仇I・石碑の秘宝I
巨兽の污れた革	サイクロプス	赤い巨人への复仇I・石碑の秘宝I
炎巨人の假面	サイクロプス	赤い巨人への复仇I・石碑の秘宝I
巨兽のなめし革	サイクロプス	赤い巨人への复仇II・石碑の秘宝II
炎巨人のひげ	サイクロプス	赤い巨人への复仇II・石碑の秘宝II
炎巨人の头盖片	サイクロプス	赤い巨人への复仇II・石碑の秘宝II
炎巨人の心脏片	サイクロプス	赤い巨人への复仇II・石碑の秘宝II
炎巨人の眼	サイクロプス	赤い巨人への复仇II・石碑の秘宝II
巨兽のヌメ革	サイクロプス	赤い巨人への复仇III・石碑の秘宝III
炎巨人の巻きひげ	サイクロプス	赤い巨人への复仇III・石碑の秘宝III

素材名称	掉落敌人	出现任务
炎巨人の头盖骨	サイクロプス	赤い巨人への复仇III・石碑の秘宝III
炎巨人の心脏	サイクロプス	赤い巨人への复仇III・石碑の秘宝III
炎巨人の魔眼	サイクロプス	赤い巨人への复仇III
冰巨人の足轮	アイスジャイアント	石碑の秘宝I・疾风の追击战I
白兽の污れた革	アイスジャイアント	石碑の秘宝I・疾风の追击战I
冰巨人の假面	アイスジャイアント	石碑の秘宝I・疾风の追击战I
白兽のなめし皮	アイスジャイアント	石碑の秘宝II・疾风の追击战II
冰巨人のひげ	アイスジャイアント	石碑の秘宝II・疾风の追击战II



■最强无属性斧：鬼神の刚斧

素材名称	掉落敌人	出现任务
冰巨人の头盖片	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
冰巨人の心脏片	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
冰巨人の眼	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
白兽のヌメ革	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
冰巨人の卷きひげ	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
冰巨人の头盖骨	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
冰巨人の心脏	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
冰巨人の魔眼	アイスジャイアント	石碑の秘宝Ⅲ
トレントの宿り木	トレント	二王国战争の伤迹Ⅰ・リトルグリーバーの生态Ⅰ
トレントの枝	トレント	二王国战争の伤迹Ⅰ・リトルグリーバーの生态Ⅰ
トレントの人面树	トレント	二王国战争の伤迹Ⅰ・リトルグリーバーの生态Ⅰ

素材名称	掉落敌人	出现任务
ねっとりした树液	トレント	二王国战争の伤迹ⅠⅡ・リトルグリーバーの生态ⅠⅡ
ミストの结晶	トレント	二王国战争の伤迹ⅡⅢ・リトルグリーバーの生态ⅡⅢ
朝露の雫	トレント	二王国战争の伤迹ⅡⅢ・リトルグリーバーの生态ⅡⅢ
ミストの大结晶	トレント	二王国战争の伤迹Ⅲ・リトルグリーバーの生态Ⅲ
夜露の雫	トレント	二王国战争の伤迹Ⅲ・リトルグリーバーの生态Ⅲ
人形の核	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅰ・秘密のゲームⅠ・ジャンク屋の欲Ⅰ
咒いの名札	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅰ・秘密のゲームⅠ・ジャンク屋の欲Ⅰ
魔晶石の欠片	ジャンク屋の欲ⅠⅡⅢ的过关报酬	
魔晶石	ジャンク屋の欲ⅠⅡⅢ的过关报酬	
魔晶石の块	ロックガーディアン、アイアンゴーレム、太古の守护者(单机限定)	
土人形の欠片	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅰ・秘密のゲームⅠ・ジャンク屋の欲Ⅰ

素材名称	掉落敌人	出现任务
人形の粘土块	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅰ・秘密のゲームⅠ・ジャンク屋の欲Ⅰ
粘土の欠けた面	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅰ・秘密のゲームⅠ・ジャンク屋の欲Ⅰ
土人形の腕轮	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
粘土の面	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
青い原石	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
绿の原石	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
粘土の心脏	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
光る土の块	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅱ・秘密のゲームⅡ・ジャンク屋の欲Ⅱ
土人形の坚腕	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅲ・秘密のゲームⅢ・ジャンク屋の欲Ⅲ
粘土の大面	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅲ・秘密のゲームⅢ・ジャンク屋の欲Ⅲ
粘土の强心脏	ゴーレム	赤い巨人への复仇Ⅲ・秘密のゲームⅢ・ジャンク屋の欲Ⅲ

素材名称	掉落敌人	出现任务
岩人形の欠片	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅰ
人形の岩块	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅰ
欠けた苔むした面	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅰ
岩人形の腕轮	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
苔むした面	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
赤い原石	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
紫の原石	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
岩の心脏	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
光る岩の块	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅱ
岩人形の坚腕	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅲ
苔むした大面	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅲ
大きな赤い原石	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅲ
大きな紫の原石	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅲ
辉く岩の块	ロックガーディアン	ジャンク屋の欲Ⅲ
铁人形の欠片	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅰ
人形の铁块	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅰ
铁人形のかけた面	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅰ
铁人形の腕轮	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
铁人形の面	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
さびた板	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
黑い原石	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
铁の心脏	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
光る铁の块	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅱ
铁人形の坚腕	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
铁人形の大面	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
さびた大板	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
大きな黑い原石	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
铁の强心脏	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
辉く铁の块	アイアンゴーレム	ジャンク屋の欲Ⅲ
金人形の欠片	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅰ
人形の金块	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅰ
金人形のかけた面	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅰ
金人形の面	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅱ
金人形の腕轮	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅱ
黄金色の板	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅱ
灰色の原石	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅱ
金の心脏	太古の守护者	ジャンク屋の欲ⅠⅡ
光る金の块	太古の守护者	ジャンク屋の欲ⅠⅡ
金人形の坚腕	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
金人形の大面	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
黄金色の大板	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
大きな灰色の原石	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
金の强心脏	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
辉く金の块	太古の守护者	ジャンク屋の欲Ⅲ
黑机兵の破片	黑机兵	黑铁の巨人Ⅰ
黑い铁块	黑机兵	黑铁の巨人Ⅰ
黑机兵のかけた面	黑机兵	黑铁の巨人Ⅰ
黑机兵の腕轮	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
黑机兵の面	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
黑铁の板	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
油染みの布	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
魔导の核	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
光る黑铁の块	黑机兵	黑铁の巨人ⅠⅡ
黑机兵の坚腕轮	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
黑机兵の大面	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
黑铁の大板	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
血染めの布	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
魔导の大核	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
辉く黑铁の块	黑机兵	黑铁の巨人Ⅲ
大蜘蛛の壳	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
大蜘蛛の丝	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
绿色の体液	グリーバー系	リトルグリーバーの生态Ⅰ
大蜘蛛の爪	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
巨虫の药肝	グリーバー系	リトルグリーバーの生态Ⅰ
大きな丝玉	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
大土蜘蛛の卵壳	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
大土蜘蛛の颚	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ
大土蜘蛛の甲壳	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
大土蜘蛛の足	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ

素材名称	掉落敌人	出现任务
大土蜘蛛のかぎ爪	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
大土蜘蛛の毒针	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ
大土蜘蛛の卵	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅱ
大土蜘蛛の坚甲壳	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
大土蜘蛛の长足	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
大土蜘蛛の锐爪	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
大土蜘蛛の猛毒针	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ
大土蜘蛛の大卵	大蜘蛛	いざ、蜘蛛退治!Ⅲ
大水蜘蛛の卵壳	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
大きな冰球	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
大水蜘蛛の颚	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
大水蜘蛛の甲壳	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
大水蜘蛛の足	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
大水蜘蛛のかぎ爪	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
大水蜘蛛の毒针	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
大水蜘蛛の卵	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅱ
大水蜘蛛の坚甲壳	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
大水蜘蛛の长足	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
大水蜘蛛の锐爪	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
大水蜘蛛の猛毒针	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
大水蜘蛛の大卵	大水蜘蛛	キャラバン队の护卫Ⅲ
巨兽の骨	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
巨兽の毛皮	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
巨兽の血	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
巨兽の肉	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
美しい毛皮	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
巨大な齿	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
白き野兽の角	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
巨大な犬齿	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
纯白の毛皮	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
巨大な蹄	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
巨大な颚	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
白き心	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅱ・疾风の追击战Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
巨大な坚い齿	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
纯白の厚い毛皮	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
巨大な坚い蹄	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
巨大な锐い颚	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅲ・疾风の追击战Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
ピュアハート	ビッグマウス	二王国战争の伤迹Ⅲ
ざらざらした毛皮	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
土巨兽のたてがみ	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
召雷石の欠片	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
土巨兽の牙	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
土巨兽の毛皮	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
土巨兽の爪	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
土巨兽の尾	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
召雷石	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
土巨兽の大爪	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
土巨兽の锐い牙	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
土巨兽の厚い毛皮	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
土巨兽の锐い尾	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
光雷石	メガロティグリス	セルブスの传说Ⅲ
つやつやした毛皮	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
封印符	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
赤炎石の欠片	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅰ・迷惑な赠り物Ⅰ
炎巨兽の爪牙	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
炎巨兽の爪	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
炎巨兽の毛皮	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
炎巨兽の尾	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ
赤炎石	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅱ・迷惑な赠り物Ⅱ

素材名称	掉落敌人	出现任务
炎巨兽の锐い牙	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
炎巨兽の大爪	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
炎巨兽の厚い毛皮	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
炎巨兽の锐い尾	ケルベロス	水脉の苍龙Ⅲ・迷惑な赠り物Ⅲ
红炎石	ケルベロス	迷惑な赠り物Ⅲ
ごつごつした毛皮	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅰ
谷虫の棘	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅰ
烟袋	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅰ
谷虫の牙	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
谷虫の皮	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
谷虫の角	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
眠り袋	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
虫の胆石	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
谷虫の大牙	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
谷虫の坚い皮	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
谷虫の大角	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
昏睡袋	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
虫の大胆石	リトルグリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
どくどくしい皮	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅰ
毒谷虫の牙	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
毒谷虫の皮	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态ⅠⅡ
毒谷虫の角	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态ⅠⅡ
猛毒袋	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
毒虫の胆石	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅱ
毒谷虫の大牙	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
毒谷虫の坚い皮	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
毒谷虫の大角	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
剧毒袋	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
毒虫の大胆石	ポイズングリーバー	リトルグリーバーの生态Ⅲ
龙の骨	ドラゴン系	古の龙王Ⅰ・ジャンク屋の欲Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ・キャラバン队の护卫Ⅰ
龙の牙	ドラゴン系	古の龙王Ⅰ・ジャンク屋の欲Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ・キャラバン队の护卫Ⅰ
龙の卵	ドラゴン系	古の龙王Ⅰ・ジャンク屋の欲Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ・キャラバン队の护卫Ⅰ
龙の坚い卵	ドラゴン系	古の龙王Ⅰ・ジャンク屋の欲Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ・疾风の追击战Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ・キャラバン队の护卫Ⅰ
火龙のひげ	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ
火龙の爪	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ
火龙の鳞片	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅰ・火龙の巢窟Ⅰ
火龙の鳞	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の尻尾	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の翼	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の角	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の血	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の头盖	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅱ・火龙の巢窟Ⅱ
火龙の大鳞	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅲ・火龙の巢窟Ⅲ
火龙の锐い尻尾	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅲ・火龙の巢窟Ⅲ
火龙の硬い翼	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅲ・火龙の巢窟Ⅲ
火龙の大角	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅲ・火龙の巢窟Ⅲ
火龙の纯血	ファイヤードラゴン	古の龙王Ⅲ・火龙の巢窟Ⅲ
火龙の坚头盖	ファイヤードラゴン	火龙の巢窟Ⅲ
冰龙のひげ	アイスドラゴン	古の龙王Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
冰龙の爪	アイスドラゴン	古の龙王Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
冰龙の鳞片	アイスドラゴン	古の龙王Ⅰ・水脉の苍龙Ⅰ
冰龙の鳞	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の尻尾	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の翼	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の角	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の血	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の头盖	アイスドラゴン	古の龙王Ⅱ・水脉の苍龙Ⅱ
冰龙の大鳞	アイスドラゴン	古の龙王Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
冰龙の锐い尻尾	アイスドラゴン	古の龙王Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
冰龙の坚い翼	アイスドラゴン	古の龙王Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
冰龙の大角	アイスドラゴン	古の龙王Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ
冰龙の纯血	アイスドラゴン	古の龙王Ⅲ・水脉の苍龙Ⅲ

素材名称	掉落敌人	出现任务
冰龙の坚头盖	アイスドラゴン	水脉の苍龙III
土龙のひげ	アースドラゴン	古の龙王I・キャラバン队の护卫I・ジャンク屋の欲I
土龙の爪	アースドラゴン	古の龙王I・キャラバン队の护卫I・ジャンク屋の欲I
土龙の鳞片	アースドラゴン	古の龙王I・キャラバン队の护卫I・ジャンク屋の欲I
土龙の鳞	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の尻尾	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の翼	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の角	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の血	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の头盖	アースドラゴン	古の龙王II・キャラバン队の护卫II・ジャンク屋の欲II
土龙の大鳞	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
土龙の锐い尻尾	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
土龙の硬い翼	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
土龙の大角	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
土龙の纯血	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
土龙の坚头盖	アースドラゴン	古の龙王III・キャラバン队の护卫III・ジャンク屋の欲III
风龙のひげ	ウィンドドラゴン	古の龙王I・二王国战争の伤迹I・疾风の追击战I
风龙の爪	ウィンドドラゴン	古の龙王I・二王国战争の伤迹I・疾风の追击战I
风龙の鳞片	ウィンドドラゴン	古の龙王I・二王国战争の伤迹I・疾风の追击战I
风龙の鳞	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II
风龙の尻尾	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II
风龙の翼	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II
风龙の角	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II
风龙の血	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II
风龙の头盖	ウィンドドラゴン	古の龙王II・二王国战争の伤迹II・疾风の追击战II

素材名称	掉落敌人	出现任务
风龙の大鳞	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
风龙の锐い尻尾	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
风龙の坚い翼	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
风龙の大角	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
风龙の纯血	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
风龙の坚头盖	ウィンドドラゴン	古の龙王III・二王国战争の伤迹III・疾风の追击战III
古龙の骨	エンシェントドラゴン	古の龙王I
古龙の牙	エンシェントドラゴン	古の龙王I
古龙のひげ	エンシェントドラゴン	古の龙王I
古龙の爪	エンシェントドラゴン	古の龙王I
古龙の鳞片	エンシェントドラゴン	古の龙王I
古龙の鳞	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の尻尾	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の翼	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の角	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の血	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の头盖	エンシェントドラゴン	古の龙王I II
古龙の大鳞	エンシェントドラゴン	古の龙王III
古龙の锐い尻尾	エンシェントドラゴン	古の龙王III
古龙の硬い翼	エンシェントドラゴン	古の龙王III
古龙の大角	エンシェントドラゴン	古の龙王III
古龙の纯血	エンシェントドラゴン	古の龙王III
古龙の坚头盖	エンシェントドラゴン	古の龙王III
魔人の爪	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? I
魔人の眼	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? I
魔人の纹咒	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? I
魔人の血	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? I
魔人の尾	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? I
魔人の大爪	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? II
魔人の魔眼	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? II
魔人の破纹咒	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? II
魔人の黒い血	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? II
魔人の锐い尾	ギガース・甲壹(参・伍)式	探し物は何ですか? II
魔兽の爪	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の眼	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の纹咒	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の首	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の尾	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の大眼	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の大爪	グラン・ギガース	决死の防卫战II

素材名称	掉落敌人	出现任务
魔兽の魔眼	グラン・ギガース	决死の防卫战II
魔兽の破纹咒	グラン・ギガース	决死の防卫战II
魔兽の大首	グラン・ギガース	决死の防卫战I
魔兽の锐い尾	グラン・ギガース	决死の防卫战II
魔兽の大魔眼	グラン・ギガース	决死の防卫战II
古びた欠片	グレアデイモス(单机限定)	
古びた甲壳	グレアデイモス(单机限定)	
合成兽の骨	グレアデイモス(单机限定)	
古びた大炮	グレアデイモス	二つの炮击I
合成兽の牙	グレアデイモス	二つの炮击I
合成兽の爪	グレアデイモス	二つの炮击I
合成兽の血	グレアデイモス	二つの炮击I
合成兽の假面	グレアデイモス	二つの炮击I
合成兽の腰布	グレアデイモス	二つの炮击I
钝色の大炮	グレアデイモス	二つの炮击II
合成兽の大牙	グレアデイモス	二つの炮击II
合成兽の大爪	グレアデイモス	二つの炮击II
合成兽の大假面	グレアデイモス	二つの炮击II
合成兽の黒い血	グレアデイモス	二つの炮击II
合成兽の黒腰布	グレアデイモス	二つの炮击II
古びた魔炮	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔成兽の背甲	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔成兽の足轮	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔成兽の假面	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔成兽の血	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔成兽の铠甲	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击I
魔石魔炮	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击II
魔成兽の魔轮	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击II
魔成兽の大假面	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击II
魔成兽の黒い血	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击II
魔成兽の坚い铠甲	ディノ・グレアデイモス	二つの炮击II


■月神弓（アルテミスの弓）

GR等级

什么是GR

GR等级就是玩家的冒险等级，称得上是游戏中最重要的数据。在游戏中玩家完成一个任务后，就能获得一定的GR点数，当GR点数累积到一定程度时，就会提升GR等级。GR等级提升之后，可以挑战的任务就越多(任务需要玩家去工会购买)。

高GR任务里的敌人强度会提升，相对地玩家拿到的报酬也更好，由此合成出来的武器防具也更强。本作的素材取得难度与GR等级无关，即使是很低的GR等级，也会出现掉落几率很低的素材。因此同样的时间用在不同的GR等级时，带来的收益是完全不能比的。总而言之，GR越高越好，快速提升GR绝对没有坏处。

需要注意的是，尽管玩家在剧情推进到取得白骑士后就能开始联机，但在通关之前是不能玩到GR 7的任务的。另外如果玩家的主线流程进展过慢，有一些任务也不能挑战。因此推荐大家在通关之后再来开始GR之旅。

本作共有17种任务(不含下载任务)，每个任务都有3种难度，这3种难度是根据GR等级来的，我们分别将其称为下位、上位和超位任务。GR 1～6为下位，7～9为上位，10～12为超位。这个叫法并非官方叫法，只是为了方便才这么叫。下位任务没有GR限制，因此玩家可以让高GR等级的朋友来带练，这样能够节省大量时间。不过上位和超位任务全部需要玩家达到相应GR等级后才能挑战。

下面就来看看各GR等级简明指南吧，更加具体的各任务指引还在后面看。

GR	所需点数
1	—
2	10000
3	40000
4	90000
5	180000
6	340000
7	670000
8	1170000
9	2670000
10	6670000
11	12670000
12	21670000

GR 1～2 踏上征途

任务名

GR 1：冒险家リットンの危机I、二王国战争の伤迹I

GR 2：迷子を捜して！、セルプスの传说I

只要在主线流程中获得了变身白骑士的能力，就可以进入宏大的在线之旅



了。初级可以选择的任务非常少，不过只要有高GR等级的朋友带你上路，成长起来就非常快了。

这个部分能够合成的东西相当多，但从性能上来说和商店货没有什么区别，因此不推荐过早进行合成。推荐尽快提升GR等级，到GR 7之后，就会进入一个崭新的天地。

下位任务期间的最佳武器都需要通关之后才能买到。法师相对来说麻烦一些，最强武器バスターモール必须通过合成才能取得。防具方面用商店货即可。

GR 3～5 红巨人开始招生！

任务名

GR 3：赤い巨人への复仇I、石碑の秘宝I

GR 4：いざ、蜘蛛退治！I、秘密のゲームI

GR 5：迷惑な赠り物I、ジャンク屋の欲I、キャラバン队の护卫I

到了GR 3，就可以挑战红巨人了，这就是任务“赤い巨人への复仇I”。从GR 3开始，红巨人系列任务将一直保持“升GR最快”这一美誉，要想快速提升GR等级，找红巨人准没错。对于一个GR 12的玩家而言，和红巨人亲密接触的次数超过200次是毫不稀奇的。新手可能对于找同样的敌人打200次有点不可想象，但很快你就会对红巨人的存在感激涕零了。打红巨人除了能快速赚取GR点数外，还能获得大量作用不大的素材，无论是拿去纳品还是卖掉换钱均是不错的选择。

当然，尽管有了红巨人小学的存在，玩家还是应该多试试其他的任务。这是因为上位和超位任务的流程其实是一样的，故在下位任务熟悉之后未来会方便很多。

GR 6 黎明前的黑暗

任务名

火龙の巣窟Ⅰ、リトルグリーバーの生态Ⅰ、疾风の追击战Ⅰ、水脉の苍龙Ⅰ、黑铁の巨人Ⅰ、古の龙王Ⅰ

现在的你距离 GR 7只有一步之遥，不过摆在你面前的是多达 33 万 GR 点数的壕沟。从时间上来说仍然是找红巨人泡茶最为快捷，但是如果你有打到 GR 9 的决心，就请提前从红巨人小学毕业。

GR 6 虽然仍算下位，但リトルグリーバーの生态Ⅰ、黑铁の巨人Ⅰ、古の龙王Ⅰ这三个任务最后的 BOSS 毒虫、黑机兵和古龙均会掉落 GR 9 的上位素材。因此玩家如果在 GR 6 的时候多花点时间，对于将来是绝对有好处的。要知道毒虫、黑机兵、古龙的素材需求量是相当大的。

毒虫和古龙堪称游戏中最强的敌人，难度非常大。不过正因为有上位素材，因此在挑战这 3 个任务时经常能够遇到 GR 9 甚至更高的玩家前来助阵，如果你幸运地碰到的话就轻松了。同时你还可以看看他们的装备，这就是你未来的榜样。

黑铁の巨人Ⅰ因为过关时间快，最后的 BOSS 黑机兵实力又差，因此是最适合拿来冲 7 的。诚意推荐。

GR 7 新的天地

任务名

冒険家リットンの危机Ⅱ、二王国战争の伤迹Ⅱ、迷子を捜してⅡ、セルブスの传说Ⅱ、いざ、蜘蛛退治！Ⅱ、探し物は何ですか？Ⅰ

怨念物
大土蜘蛛の卵、召雷石、大土蜘蛛の甲壳

推荐采矿点	
冒険家リットンの危机Ⅱ	起点附近：矿石、宝石、花、虫
二王国战争の伤迹Ⅱ	全地图：原木、矿石、枝木、绵毛、化石、水晶
迷子を捜してⅡ	起点附近：花
セルブスの传说Ⅱ	起点附近：化石
探し物は何ですか？Ⅰ	起点附近：枝木

有人说，GR 7到 8 是最短暂的，此话没错。因为到了 GR 7，一个全新的天地出现在你面前，所有的装备都需要合成，其性能又远胜商店货。要想获得这些装备，你就得不停地刷素材，刷着刷着，就到 GR 8 了。

到了 GR 7，你将认识到什么叫怨念物，打了数十次都拿不到、让你怨恨不已又无法忘怀，这种东西就称得上是怨念物。到了 GR 7，很少有人不去刷召雷石的，这称得上是游戏中的第一个大众怨念物，虽然现在几率有所调整，但由于需求量大，依然能让任何人吐血。

单手剑：GR 7 的选择非常多，不过有不少需要用得怨念物，要慎重选择。需要用到白き心的ウィンドエッジ没发展前途，可以无视；红莲の剑有两种合法，075 是最为简单的一种，如果你选择 074 的话那可真是疯了；白银の斧按 078 合成的话，需要用到全游戏中最难入手的素材之一：大土蜘蛛の卵，强烈不推荐。

双手剑：按 036 合成的夜叉ノ大蛇是最佳选择。山吹之翁因为关系到其他剑的后续发展，因此有余力的话也不要放弃。用召雷石做成的红玉石の宝剑虽然后续变化非常艰难，但由于 36 级即可使用，做一把用来当转生良伴也是相当不错的选择。

双手斧：双手斧在 GR 7 只有一种，不过有两种合法，大家可以根据自己的 RP 来决定走哪条路线。一般来说是 014 要简单一些。此时推荐制作一把即可。

枪：同样只有一种选择，虽有两种合法，不过都不算轻松。

弓：惟一的 GR 7 弓ダークシューター要求用到 10 个バジリスクの首，这个东西的出现几率很低。不过好在是杂兵就能掉落，单人反复刷迷子を捜してⅡ就能做出来。

杖：用杖的朋友在 GR 7 会非常郁闷，因为惟一的 GR 7 杖クリスタルロッド需要用到怨念物召雷石，而且此杖后面的发展很糟糕。很多法师朋友都是带着遗憾来到了 GR 8。在 GR 8 会有更好的武器等着你。

防具：GR 7 有三套防具，其中以ライダーズ系列的制作难度最低。但是你恐怕不会有什么时间来制作防具，因为武器还没更新完就已经到 GR 8 了，因此大家量力而行吧！顺便说一句，此时就可以制作一些比较好的披风了。

GR 8 速度与激情

任务名

赤い巨人への复仇Ⅱ、石碑の秘宝Ⅱ、秘密のゲームⅡ、ジャンク屋の欲Ⅱ、キャラバン队の护卫Ⅱ、疾风の追击战Ⅱ、决死の防卫战Ⅰ

怨念物
光る金の块、光る铁の块、 光る土の块、冰巨人の眼、炎巨人の眼

推荐采矿点	
赤い巨人への复仇Ⅱ	起点附近：化石
石碑の秘宝Ⅱ	起点附近：花
秘密のゲームⅡ	D2 木箱：枝木
ジャンク屋の欲Ⅱ	记忆点附近：原木、矿石，铁门附近：宝石
キャラバン队の护卫Ⅱ	K2 草花：绵毛

到了 GR 8，红巨人中学开始招生——赤い巨人への复仇Ⅱ。在 GR 10 之前，它都是升 GR 点数最快的任务。如果追求速度的话，很快就能升到 GR 9。不过对于不少人——尤其是使用双手剑的人来说，垃圾屋是必须面对的考验。

ジャンク屋の欲Ⅱ是全游戏中最为耗时的任务，因为太耗时，要打 S 评价很难，直接影响过关奖励。而垃圾屋的另一难点是必须配合，别说单人，就算三人都很麻烦。事实上与垃圾屋有关的素材都比较麻烦，而头号怨念物光る金の块最为折磨人。究竟是快速升到 GR 9，还是慢慢与垃圾屋周旋，这是个问题。这里不推荐大家过多地纠缠垃圾屋，因为未来有得打。

单手剑：选择依然多种多样，但不少都需要打垃圾屋。除了岩铁金三大 BOSS 外，土龙在垃圾屋打也是最好的选择。除了垃圾屋系列外，巨人眼系列也是掉落率很低的素材。这里推荐的是シルバーダガー，此剑到 GR 10 能变成冰剑和火剑，两者在 GR 12 合二为一又能变为圣剑グレイセス，因此需要做两把。

双手剑：セント・クレイモア是双手剑玩家在 GR 8 的头号目标，因为要用到光る金の块，所以极其考验耐心。其实セント・クレイモア往后的发展并不好，在 GR 11 的时候很容易被卡，而且发展到最后也可以由别的武器代替。由 8 个龙角合成的破邪の大剑最为实用，墨幽鬼谭也值得信赖。剩下的苍狼刀合成很有难度，不推荐。

双手斧：如果你想集齐斧头，那么在 GR 8 你应该制作一把妖魔の大斧、两把王宫骑士の大斧。不过从难度来说的话，在 GR 8 的时候按 015 制作妖魔の大斧比较可行，王宫骑士の大斧到了 GR 9 时会比较简单。

枪：惟一的 GR 8 枪——圣银の枪只有一种制作方法，需要反复挑战キャラバン队の护卫Ⅱ，不算太难。

弓：ヘヴィアーチェリー需要两个铁の心脏，心脏系列是仅次于光块系列的珍稀素材，要有心理准备。相比之下森人の刚弓要简单得多，风龙の尻尾可以在疾风の追击战Ⅱ断尾获得，运气好的话一次就能搞定。

杖：整个 GR 7 都很郁闷的法师终于迎来了翻身的时候，英知の杖是法师们 GR 8 的首选武器。其实制作英知の杖所需的炎巨人の心脏片 ×2 也是珍稀素材，不过由于红巨人中学打数十遍很正常，因此不算什么问题。ククルカンの杖所需的素材也很简单，都值得推荐。

防具：GR 8 的防具有 4 套，最为简单的是マジカル系列，不但不用打垃圾屋，而且很多材料都是红巨人身上的。剩下的 3 套都需要挑战垃圾屋，其中还有几件要求用到光块系列，不用说自然是极为不划算的。

GR 9 女王扬羽

任务名

迷惑な赠り物Ⅱ、火龙の巣窟Ⅱ、リトルグリーバーの生态Ⅱ、水脉の苍龙Ⅱ、黑铁の巨人Ⅱ、古の龙王Ⅱ、二つの炮击Ⅰ

怨念物
赤炎石、毒虫の胆石、古龙の头盖

推荐采矿点	
迷惑な赠り物Ⅱ	起点附近：原木、虫、花，洞窟内：矿石、化石、宝石
火龙の巣窟Ⅱ	起点附近：原木、矿石
黑铁の巨人Ⅱ	起点附近：绵毛
古の龙王Ⅱ	起点附近：矿石、花

相信老玩家看到这个标题，一定会有“于我心有戚戚焉”的感觉。这个标题，代表着 GR 9 两大神器：女王装和桔梗扬羽。

对于选择女性角色的玩家来说，GR 9 的首选无疑便是女王装（クイーンズ系列）。这套衣服称得上是全游戏中最好看的防具，性感迷人。但是设计者也为玩家下了很多套，你必须反复挑战毒虫和古龙这两大强敌才能集齐所需的素材。不过古龙的头盖和毒谷虫的皮在 GR 6 的任务中也能出，因此有不少玩家不惜放低身段去 GR 6 组队。在剩下的素材里，如果之前在 GR 6 的黑机兵身上下足了工夫，就基本上没有什么难度了。

从 GR 9 到 GR 10 所需的 GR 点数是 400 万，要想快速达成这个目标，上红巨人中学依然是最佳选择。而且由于超位任务的装备不需要任何下位和上位任务的素材，因此怎么看都是打红巨人最佳。但是如此一来的话，你会觉得极其枯燥，因此推荐大家在此时考虑转生以及多种职业兼修的问题，利用剩下来的时间多做一些基础武器，为以后做准备。GR 9 的迷惑な赠り物Ⅱ和古の龙王Ⅱ是练级的优秀场所，还没有转生的人可以考虑一下了。法师的话推荐单机打古の龙王Ⅱ的元素怪练级。

单手剑：由于下位和上位的任务出齐了，此时单手剑选择丰富的优点就能完全展露出来了。惟一不推荐的是マンイーター，因为会用到クリスタルエッジ。

双手剑：GR 9 称得上是双手剑的巅峰时期，原因就在于用 046 制作出来的桔梗扬羽太简单了，有心的玩家甚至可以制作 5 把桔梗扬羽，对应四种属性和无属性，在 GR 10 里都是非常好用的。但是桔梗扬羽在 GR 10 要想进化的话会比较麻烦。另外 3 把双手剑无论是制作还是强化，难度都不大，可以考虑全面发展。

双手斧：双手斧在 GR 9 有点吃亏，原因在于 GR 9 的两把斧头一把是冰属性，一把是土属性。由于自带属性的武器无法变为无属性，这两把斧头在 GR 9 的作用就要大打折扣，尤其是土属性的地神の战斧，基本上就只能用来砍风龙和黑机兵了。建议玩家自行改掉这个属性。

枪：魔人の枪不推荐。另外两把 GR 9 的枪均非常易于制作。不过如果想集齐枪的话，这两把枪至少需要两把。

弓：魔人の弓不推荐。另外两把 GR 9 的弓做起来都不算难，另外这两把弓均无派生，因此是否强化就看玩家自己了。

杖：如果不考虑由召雷石派生出来的魔人の杖，法师在 GR 9 只有一个选择。不过我们首先需要冰龙の头盖 1 个，这个的掉落几率还是比较低的。

防具：女王装无疑是大家的首选。除此之外其他的防具都不算太难，当然需要用到赤炎石和毒虫の胆石的两件装备不算。由于接下来是难度大幅提升的超位任务，因此凑齐一套好防具还是很有必要的。这里推荐的是ヘヴィメタル系列，拥有 GR 9 最高的防御力。此外利用古龙の头盖制作出来的ディバインシールド也非常实用，强烈推荐。要知道再往后的盾牌就超级麻烦了，而在超位任务中移动时备好盾牌是极其重要的。



毫无疑问女王装是全装备中最好看的



GR 10 地狱门

任务名

冒险家リットンの危机Ⅲ、二王国战争の伤迹Ⅲ、迷子を搜してⅢ、セルブスの传说Ⅲ、いざ！蜘蛛退治！Ⅲ、探し物は何ですか？Ⅱ

顶级怨念物
大土蜘蛛の大卵

怨念物
ピュアハート、风龙の坚头盖、土巨兽の锐い尾、光雷石、大土蜘蛛の坚甲壳、デスフラワーの妖花、兵队蜂の坚颚、サソリの坚头壳、古狼の坚い毛皮

推荐采矿点	
冒险家リットンの危机Ⅲ	起点附近：矿石、宝石、花、虫
二王国战争の伤迹Ⅲ	全地图：原木、矿石、枝木、绵毛、化石、水晶
迷子を搜してⅢ	起点附近：花
セルブスの传说Ⅲ	起点附近：化石
探し物は何ですか？Ⅱ	起点附近：枝木

刚刚升到超位的喜悦，很快就会消失殆尽。超位和上位比起来，变化主要体现在以下几点：

1. 杂兵攻击力调高。移动时不准备盾牌的话将损失惨重。
2. 所需的素材数量变多，无论珍稀素材还是普通素材均是如此。
3. 下位和上位的素材全部没用，相当于重新洗牌。
4. 防具的作用变得更加明显，尤其是+5、+10 时的奖励，会让玩家的实力有明显改善。

对于刚到 GR 10 的玩家来说，防御力不足是最为头疼的，而每一件防具都需要花很多时间才能制作出来的，再加上防具奖励变得越来越重要，选错的话就会追悔莫及。因此从 GR 10 开始，我们会详细标明推荐武器和防具的强化资料。

GR 10 的很多装备都需要杂兵敌人身上的珍稀素材，尽量杂兵可以量产，但这些素材的掉落率之低令人吐血。每 50 个能出一个就相当不错了。此外，GR 10 的装备合成需要大量的二级珠玉，玩家必须打出 S 以下的评价才能拿到二级珠玉。因此探し物は何ですか？Ⅱ（打树人）、二王国战争の伤迹Ⅲ（打士兵）成了公认的热门任务。

单手剑推荐

GR 10 的单手剑推荐冰火剑。两者强化至 +9 后在 GR 12 还能合成圣剑。但是火剑 +9 需要光雷石，因此有一定难度，不过总的来说无论是难度还是潜力都值得推荐。

フロストキャリバー	
水 +3 攻 +95	
+5：HP+17 MP+7 强 +4	
+10：HP+34 MP+14 强 +8	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 血钢矿石 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 血钢矿石 ×1
+5	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サファイアの原石 ×1
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 血钢矿石 ×2
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 血钢矿石 ×2
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ サファイアの原石 ×2
+9	一级 ×1+ サファイアの原石 ×2+ 夜雾の雫 ×1
+10	特级 ×1+ サファイアの原石 ×4+ 夜雾の雫 ×2

フレイムソード	
炎 +3 攻 +96	
+5：HP+17 MP+7 强さ +4	
+10：HP+34 MP+14 强さ +8	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 血钢矿石 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 血钢矿石 ×1
+5	一级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サファイアの原石 ×1
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 血钢矿石 ×2
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 血钢矿石 ×2
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ サファイアの原石 ×2
+9	一级 ×1+ サファイアの原石 ×2+ 光雷石 ×1
+10	特级 ×1+ サファイアの原石 ×4+ 光雷石 ×2

双手剑推荐

在 GR 9 呼风换雨的桔梗扬羽，在 GR 10 要迎来蝎子坚头壳的地狱。桔梗扬羽升级为颚必须有 10 个サソリの坚头壳，尽管蝎子遍地都是，但坚头壳的几率低到你吐血。相比之下黑麒刀和ドラゴンスレイヤー的难度要低一些，但后续发展远不如颚系列。デビルブリンガー的使用者则要迎来土巨兽の锐い尾的宿命，请做好 50 盘以上的准备。

デビルブリンガー	
攻 +142 守 −14	
+5：HP+28 守り −29 精神 +4	
+10：HP+56 守り −44 精神 +8	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 饿狼の大牙 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 饿狼の大牙 ×2
+5	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 翼龙の化石 ×1
+6	二级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 饿狼の大牙 ×2
+7	一级 ×1+ 饿狼の大牙 ×3+ 翼龙の化石 ×2
+8	一级 ×1+ 饿狼の大牙 ×3+ 翼龙の化石 ×2
+9	一级 ×1+ 翼龙の化石 ×3+ 大土蜘蛛の猛毒针 ×2
+10	特级 ×1+ 翼龙の化石 ×4+ 大土蜘蛛の猛毒针 ×3

+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 饿狼の大牙 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 饿狼の大牙 ×2
+5	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 血钢矿石 ×1
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 饿狼の大牙 ×2
+7	一级 ×1+ 饿狼の大牙 ×3+ 血钢矿石 ×2
+8	一级 ×1+ 饿狼の大牙 ×3+ 血钢矿石 ×2
+9	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 大土蜘蛛の猛毒针 ×2
+10	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 大土蜘蛛の猛毒针 ×3

颚	
攻 +142 守 −14	
+5：HP+28 强さ +4 守り −29	
+10：HP+56 强さ +8 守り −44	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4
+3	二级 ×1+ 燃料石の块 ×2
+4	二级 ×1+ 燃料石の块 ×3
+5	二级 ×1+ 巨大な坚い齿 ×3
+6	二级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 燃料石の块 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 燃料石の块 ×4
+8	一级 ×1+ 燃料石の块 ×4+ 巨大な坚い齿 ×3
+9	一级 ×1+ 巨大な坚い齿 ×4+ 巨大な锐い颚 ×2
+10	特级 ×1+ 巨大な坚い齿 ×5+ 巨大な锐い颚 ×3

ドラゴンスレイヤー
攻 +145 守 −15
+5：HP+28 强さ +4 守り −30
+10：HP+56 强さ +8 守り −45



黑麒刀
攻 +145 守 −15 追加毒
+5：HP+25 强さ +4 守り −30
+10：HP+51 强さ +8 守り −45

+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4
+3	二级 ×1+ 燃料石の块 ×2
+4	二级 ×1+ 燃料石の块 ×3
+5	二级 ×1+ 土巨兽の大爪 ×3
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 燃料石の块 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 燃料石の块 ×4
+8	一级 ×1+ 燃料石の块 ×4+ 土巨兽の大爪 ×3
+9	一级 ×1+ 土巨兽の大爪 ×4+ 巨大な坚い蹄 ×2
+10	特级 ×1+ 土巨兽の大爪 ×5+ 巨大な坚い蹄 ×3

双手斧推荐

上了 GR 10，双手斧易于制作与合成的优点显露无遗，两把 GR 10 的斧头全部推荐。玩家可以备两把地神の战斧和一把アイスクラッシャー，留着一把地神の战斧用来打土狗。

巨人の大斧	
攻 +142 守 −20	
+5：HP+28 强さ +4 守り −36	
+10：HP+59 强さ +8 守り −52	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4
+3	二级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+4	二级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+5	二级 ×1+ ヘビヤシの原木 ×2
+6	二级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 血钢矿石 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ 血钢矿石 ×4
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ ヘビヤシの原木 ×3
+9	一级 ×1+ ヘビヤシの原木 ×4+ 巨人の大棍棒 ×2
+10	特级 ×1+ ヘビヤシの原木 ×5+ 巨人の大棍棒 ×3

ルーンアックス	
攻 +145 守 −23 魔力 +15 追加沉默	
+5：HP+17 MP+21 守り −39	
+10：HP+38 MP+38 守り −55	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4
+3	二级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+4	二级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+5	二级 ×1+ サソリの巨大壳 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 血钢矿石 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ 血钢矿石 ×4
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ サソリの巨大壳 ×3
+9	一级 ×1+ サソリの巨大壳 ×4+ 蜘蛛の金刚糸 ×2
+10	特级 ×1+ サソリの巨大壳 ×5+ 蜘蛛の金刚糸 ×3

枪推荐

GR 10 的枪只有一把，制作不难但自带风属性，可以考虑是否盖掉。



エメラルドスピア	
攻 +94 风 +3	
+5：HP+24 守り +4 器用さ +3	
+10：HP+48 守り +8 器用さ +6	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 百年杉の原木 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 百年杉の原木 ×1
+5	二级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ サファイアの原石 ×1
+6	一级 ×1+ 百年杉の原木 ×2
+7	一级 ×1+ 百年杉の原木 ×3
+8	一级 ×1+ 百年杉の原木 ×4+ サファイアの原石 ×1
+9	一级 ×1+ サファイアの原石 ×2+ バジリスクの镰首 ×1
+10	特级 ×1+ サファイアの原石 ×3+ バジリスクの镰首 ×2

弓推荐

GR 10 的两把弓都不算难，就是得花时间。奉劝弓使们还是应该做出来，因为 GR 11 的弓就算只是做出来都相当艰难……グリード式钢弓的 BONUS 是增加 HP、守り和器用さ，妖精の弓的 BONUS 是增加 MP、贤さ和器用さ。

杖推荐

杖在 GR 10 的选择有两个，フレイムロッド的制作难度很低，不断采集素材即可。而デビルロッド的难度则是全游戏中首屈一指的，因为需要顶级怨念物——大土蜘蛛の大卵。在 Level−5 调高几率之前，建议大家最好别碰。フレイムロッド +10 时的 BONUS 是 MP+48 贤さ +8 精神 +8，强化需要用到夜雾の雫。

防具推荐

GR 10 有 5 套防具，其中要数将军（ジェネラル）系列最容易制作，而且外观也相当不错。重战士系列的实用度也相当高，就是外观稍差。

GR 10 开始防具的性能开始逐渐抬头，尽管此时还不明显，不过依然值得关注。很多玩家势必会关注女性专用防具メイガス系列，不过这套衣服制作困难，而且样子也只是ソーサレス系列的紫色版，比较令人失望。不过外观、性能、制作难度均不错的メイガスソックス还是值得考虑的。

GR 10 的防具有不少都需要用到大量怨念物，其中又以デスフラワーの妖花最为过分，因此玩家要懂得放弃。追求攻击力的人，推荐套装是重战士の笼手＋ジェネラルグリーヴ或メイガスソックス或マスターレギンス。法师的话只推荐ジェネラルキュイラス，其他增加贤さ的防具制作起来都比较困难。



GR 10 全防具性能一览表

名称	性能	+5	+10
エレメントローブ	防 43 魔防 11	HP+21 MP+10 守り +3	不明
メイガスクローク	防 43 魔防 11	HP+21 MP+10 贤さ +8	HP+42 MP+20 贤さ +16
マスターロリカ	防 52 风 +4 耐麻痹	HP+31 MP+4 贤さ +8	HP+66 MP+8 贤さ +16
重战士の甲胄	防 61 炎 +3	HP+35 MP+2 守り +7	HP+70 MP+4 守り +14
ジェネラルキュイラス	防 62 炎 +2	HP+31 MP+2 贤さ +8	HP+62 MP+4 贤さ +16
エレメントブレーサー	防 38 魔防 11 水 +5 耐沉默	HP+17 强さ +8 器用さ +8	HP+38 强さ +16 器用さ +16
メイガスブレーサー	防 38 魔防 11 水 +5 耐沉默	不明	不明
マスターガード	防 45 水 +4 耐麻痹	HP+21 MP+4 精神 +7	HP+42 MP+8 精神 +14
重战士の笼手	防 52 土 +5	HP+21 强さ +8 器用さ +8	HP+42 强さ +16 器用さ +16
ジェネラルガントレ	防 53 风 +2 耐沉默	HP+22 MP+2 精神 +7	HP+45 MP+4 精神 +14
エレメントスロップス	防 38 魔防 11 风 +5 耐沉默	MP+10 贤さ +8 素早さ +4	MP+20 贤さ +16 素早さ +8
メイガスショーツ	防 38 魔防 11 风 +5 耐沉默	MP+10 守り +3 素早さ +4	MP+20 守り +6 素早さ +8
マスターホーズ	防 45 风 +4 耐毒	MP+4 守り +7 素早さ +4	MP+8 守り +14 素早さ +8
重战士の腿铠	防 52 炎 +3 耐毒	MP 贤さ 素早さ，具体不明	MP 贤さ 素早さ，具体不明
ジェネラルブリーチズ	防 52 炎 +2 耐麻痹	MP+2 守り +7 素早さ +4	MP+4 守り +14 素早さ +8
エレメントビガッシュ	防 38 魔防 11 土 +5 耐沉默	HP+17 MP+10 精神 +7	HP+34 MP+20 精神 +14
メイガスソックス	防 38 魔防 11 土 +5 耐沉默	HP+18 强さ +8 器用さ +8	HP+37 强さ +16 器用さ +16
マスターレギンス	防 45 水 +4 耐毒	HP+18 强さ +8 器用さ +8	HP+37 强さ +16 器用さ +16
重战士の足铠	防 52 土 +5	HP+18 MP+2 精神 +7	HP+37 MP+4 精神 +14
ジェネラルグリーヴ	防 53 风 +2 耐沉默	HP+21 强さ +8 器用さ +8	HP+42 强さ +16 器用さ +16



重战士の笼手	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 血钢矿石 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 蜘蛛の强粘着液 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 蜘蛛の强粘着液 ×1
+5	二级 ×1+ 血钢矿石 ×2+ 蜘蛛の强粘着液 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 血钢矿石 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ 血钢矿石 ×4
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×5+ 蜘蛛の强粘着液 ×2
+9	一级 ×1+ 蜘蛛の强粘着液 ×4+ サソリの坚头壳 ×1
+10	一级 ×1+ 蜘蛛の强粘着液 ×5+ サソリの坚头壳 ×3

メイガスソックス	
+1	二级 ×1+ アロマ草 ×1
+2	二级 ×1+ アロマ草 ×1+ 大土蜘蛛の长足 ×1
+3	二级 ×1+ アロマ草 ×2+ ミストの大结晶 ×1
+4	二级 ×1+ アロマ草 ×2+ ミストの大结晶 ×1
+5	二级 ×1+ 大土蜘蛛の长足 ×2+ ミストの大结晶 ×2
+6	一级 ×1+ アロマ草 ×4+ 大土蜘蛛の长足 ×2
+7	一级 ×1+ アロマ草 ×4+ 大土蜘蛛の长足 ×3
+8	一级 ×1+ 大土蜘蛛の长足 ×4+ ミストの大结晶 ×2
+9	一级 ×1+ ミストの大结晶 ×3+ バジリスクの上毛皮 ×1
+10	特级 ×1+ ミストの大结晶 ×4+ バジリスクの上毛皮 ×2

重战士の甲胄	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 血钢矿石 ×2
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 蜘蛛の强粘着液 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ 蜘蛛の强粘着液 ×2
+5	二级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 蜘蛛の强粘着液 ×3
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ 血钢矿石 ×4
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ 血钢矿石 ×5
+8	一级 ×1+ 血钢矿石 ×6+ 蜘蛛の强粘着液 ×4
+9	一级 ×1+ 蜘蛛の强粘着液 ×5+ サソリの坚头壳 ×1
+10	一级 ×1+ 蜘蛛の强粘着液 ×5+ サソリの坚头壳 ×3

ジェネラルガントレ	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ トロルの铠 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ サソリの大尻尾 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サソリの大尻尾 ×1
+5	一级 ×1+ トロルの铠 ×2+ サソリの大尻尾 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ トロルの铠 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ トロルの铠 ×4
+8	一级 ×1+ トロルの铠 ×5+ サソリの大尻尾 ×2
+9	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×4+ 古狼の坚い毛皮 ×1
+10	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×5+ 古狼の坚い毛皮 ×3

マスターレギンス	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1+ バジリスクの上羽毛 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 纯白の厚い毛皮 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ 纯白の厚い毛皮 ×1
+5	二级 ×1+ バジリスクの上羽毛 ×2+ 纯白の厚い毛皮 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ バジリスクの上羽毛 ×2
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ バジリスクの上羽毛 ×3
+8	一级 ×1+ バジリスクの上羽毛 ×4+ 纯白の厚い毛皮 ×2
+9	一级 ×1+ 纯白の厚い毛皮 ×3+ オオツノクワガタ ×1
+10	特级 ×1+ 纯白の厚い毛皮 ×4+ オオツノクワガタ ×2

ジェネラルキュイラス	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ トロルの铠 ×2
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サソリの大尻尾 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ サソリの大尻尾 ×2
+5	一级 ×1+ トロルの铠 ×3+ サソリの大尻尾 ×3
+6	一级 ×1 羽光矿石 ×5 トロルの铠 ×4
+7	一级 ×1 羽光矿石 ×6 トロルの铠 ×5
+8	一级 ×1 トロルの铠 ×6 サソリの大尻尾 ×4
+9	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×5+ 古狼の坚い毛皮 ×1
+10	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×5+ 古狼の坚い毛皮 ×3

ジェネラルブリーチズ	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ トロルの铠 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ サソリの大尻尾 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サソリの大尻尾 ×1
+5	一级 ×1+ トロルの铠 ×2+ サソリの大尻尾 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ トロルの铠 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ トロルの铠 ×4
+8	一级 ×1+ トロルの铠 ×5+ サソリの大尻尾 ×2
+9	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×4+ 古狼の坚い毛皮 ×1
+10	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×5+ 古狼の坚い毛皮 ×3

ジェネラルグリーヴ	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ トロルの铠 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ サソリの大尻尾 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ サソリの大尻尾 ×1
+5	一级 ×1+ トロルの铠 ×2+ サソリの大尻尾 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ トロルの铠 ×3
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×6+ トロルの铠 ×4
+8	一级 ×1+ トロルの铠 ×5+ サソリの大尻尾 ×2
+9	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×4+ 古狼の坚い毛皮 ×1
+10	一级 ×1+ サソリの大尻尾 ×5+ 古狼の坚い毛皮 ×3

エレメントブレーサー	
+1	二级 ×1+ 白银の绵胞子 ×1
+2	二级 ×1+ 白银の绵胞子 ×1+ 月の花 ×1
+3	二级 ×1+ 白银の绵胞子 ×2+ 饿狼の坚い毛皮 ×1
+4	二级 ×1+ 白银の绵胞子 ×2+ 饿狼の坚い毛皮 ×1
+5	二级 ×1+ 月の花 ×2+ 饿狼の坚い毛皮 ×2
+6	二级 ×1+ 白银の绵胞子 ×4+ 月の花 ×2
+7	一级 ×1+ 白银の绵胞子 ×4+ 月の花 ×3
+8	一级 ×1+ 月の花 ×4+ 饿狼の坚い毛皮 ×2
+9	一级 ×1+ 饿狼の坚い毛皮 ×3+ 土巨兽の厚い毛皮 ×1
+10	特级 ×1+ 饿狼の坚い毛皮 ×4+ 土巨兽の厚い毛皮 ×2

マスターロリカ	
+1	二级 ×1+ 羽光矿石 ×1
+2	二级 ×1+ 羽光矿石 ×2+ バジリスクの上羽毛 ×1
+3	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 纯白の厚い毛皮 ×1
+4	二级 ×1+ 羽光矿石 ×3+ 纯白の厚い毛皮 ×1
+5	二级 ×1+ バジリスクの上羽毛 ×2+ 纯白の厚い毛皮 ×2
+6	一级 ×1+ 羽光矿石 ×4+ バジリスクの上羽毛 ×3+
+7	一级 ×1+ 羽光矿石 ×5+ バジリスクの上羽毛 ×3
+8	一级 ×1+ バジリスクの上羽毛 ×4+ 纯白の厚い毛皮 ×3
+9	一级 ×1+ 纯白の厚い毛皮 ×4+ オオツノクワガタ ×1
+10	特级 ×1+ 纯白の厚い毛皮 ×4+ オオツノクワガタ ×3



■镜盾（ミラーシールド）

GR 11 人人都要垃圾屋

任务名

赤い巨人への复仇Ⅲ、石碑の秘宝Ⅲ、秘密のゲームⅢ、ジャンク屋の欲Ⅲ、キャラバン队の护卫Ⅲ、疾风の追击战Ⅲ、决死の防卫战Ⅱ

顶级怨念物
炎巨人の魔眼、冰巨人の魔眼、辉く岩の块、辉く铁の块、辉く金の块、大水蜘蛛の大卵

怨念物
风龙の坚头盖、さびた大板、铁の强心脏、金の强心脏、大水蜘蛛の坚甲壳

推荐采矿点	
赤い巨人への复仇Ⅲ	起点附近：化石
石碑の秘宝Ⅲ	起点附近：花
秘密のゲームⅢ	D2 木箱：枝木
ジャンク屋の欲Ⅲ	记忆点附近：原木、矿石，铁门附近：宝石
キャラバン队の护卫Ⅲ	K2 草花：绵毛

或许你曾经因为麻烦而放弃了上位任务里的垃圾屋，不过现在你再也笑不出来了，因为到了GR 11之后人人都要垃圾屋！除非你浑浑噩噩的没有任何追求，不然你只要一看合成表就会发现，原来有这么多关键素材都在垃圾屋里。比较恶心的一点在于，GR 11的ジャンク屋の欲Ⅲ在过关后还是能拿到魔晶石和魔晶石碎片，而且入手的几率不低。对于如此设定我们只能用BUG来理解。



到了GR 11，红巨人大学也正式开张。红巨人大学以其5分钟48000点、平均每分钟1万点的升学率令所有人羡艳不已。但是红巨人身上也有非常好的素材，那就是炎巨人の魔眼。用它制作的炎龙の腕轮在目前看来依然是增加攻击力最多的腕装备，因此是除法师外所有玩家的终极目标。但炎巨人の魔眼出现几率相当低，而且需要3个，运气不好的玩家恐怕要有200场的觉悟。

单手剑推荐

GR 11的单手剑没有一把轻松的，看来各位要有冰火剑打天下的觉悟。大家根据自己的RP来决定目标吧！（汗）

双手剑推荐

GR 11的单手剑有5把之多，但邪眼刀没有后续发展空间，而圣剑グラム和古锭刀在GR 12的发展极其困难，因此最推荐的还是ルーンブレイカー和朱天。圣剑グラム所需的冰巨人の魔眼大概需要100场，古锭刀强化+9需要恐怖的两个金の强心脏，都不推荐。朱天路线是双手剑中最简单的一条，而且实用性超高，强烈推荐，不过后续发展只有妖刀・祸津一个。ルーンブレイカー则在GR 12有两种变化，前途光明。不过朱天需要两颗铁の强心脏，ルーンブレイカ需要8个さびた大板，这些都需要打垃圾屋的铁人，无论哪条都相当艰难。

ルーンブレイカー
攻 +160 守り −17 魔力 +10 追加沉默
+5：HP+32 强さ +7 守り −36
+10：HP+64 强さ +14 守り −55

+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×1
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+3	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2+ エメラルドの原石 ×1
+4	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ エメラルドの原石 ×1
+5	一级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ さびた大板 ×1
+6	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ エメラルドの原石 ×2
+7	特级 ×1+ エメラルドの原石 ×2+ さびた大板 ×2
+8	特级 ×1+ エメラルドの原石 ×3+ さびた大板 ×2
+9	特级 ×1+ さびた大板 ×3+ 大きな黑い原石 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ さびた大板 ×4+ 大きな黑い原石 ×3

朱天
攻 +163 守り −17 炎 +3
+5：HP+44 守り −35
+10：HP+88 守り −54

+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+3	一级 ×1+ 巨兽のヌメ革 ×2
+4	一级 ×1+ 巨兽のヌメ革 ×3
+5	一级 ×1+ 炎巨人の卷きひげ ×2
+6	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 巨兽のヌメ革 ×3
+7	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 巨兽のヌメ革 ×4
+8	特级 ×1+ 巨兽のヌメ革 ×4+ 炎巨人の卷きひげ ×3
+9	特级 ×1+ 炎巨人の卷きひげ ×3+ 铁の强心脏 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ 炎巨人の卷きひげ ×4+ 铁の强心脏 ×3

古锭刀
攻 +166 守り −18
+5：强さ +7 守り −36 器用さ +5
+10：强さ +14 守り −55 器用さ +11

+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+3	一级 ×1+ 金人形の坚腕 ×2
+4	一级 ×1+ 金人形の坚腕 ×3
+5	一级 ×1+ トロルキングの锐爪 ×2
+6	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 金人形の坚腕 ×3
+7	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 金人形の坚腕 ×4
+8	特级 ×1+ 金人形の坚腕 ×4+ トロルキングの锐爪 ×3
+9	特级 ×1+ トロルキングの锐爪 ×3+ 金の强心脏 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ トロルキングの锐爪 ×4+ 金の强心脏 ×3

双手斧推荐

GR 11 的两把双手斧依然易于制作。巨人の银槌和土龙の坚头盖的持有者均是非 BOSS 型的敌人，可以反复刷取，找好队友后非常轻松。两者的强化均要用到巨人の银槌。

ダークストーカー	
攻 +160 守り −25	
+5：HP+48 强さ +7 守り −45	
+10：不明	
+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+3	一级 ×1+ 白金石 ×2
+4	一级 ×1+ 白金石 ×3
+5	一级 ×1+ 风龙の坚い翼 ×2
+6	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 白金石 ×3
+7	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 白金石 ×4
+8	特级 ×1+ 白金石 ×4+ 风龙の坚い翼 ×3
+9	特级 x 1+ 风龙の坚い翼 x 3+ 巨人の银槌 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ 风龙の坚い翼 ×4+ 巨人の银槌 ×3

ガーディアンアックス	
攻 +163 守り −26	
+5：HP+48 强さ +6 守り −46	
+10：HP+96 强さ +14 守り −66	
+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3
+3	一级 ×1+ 白金石 ×2
+4	一级 ×1+ 白金石 ×4
+5	特级 ×1+ 土龙の坚い翼 ×2
+6	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 白金石 ×3
+7	特级 ×1+ 血钢矿石 ×4+ 白金石 ×4
+8	特级 ×1+ 白金石 ×4+ 土龙の坚い翼 ×3
+9	特级 ×1+ 土龙の坚い翼 ×3+ 巨人の银槌 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ 土龙の坚い翼 ×4+ 巨人の银槌 ×3

枪推荐

GR 11 的枪有 3 种，制作难度最大的是ガーディアンスピア，需要 2 个铁の强心脏，但是上了 GR 12后ガーディアンスピア的发展空间却是最好的。フレイムクーゼ和オクスタン则是前途黯淡。究竟如何选择，就看玩家自己了。

フレイムクーゼ	
攻 +106 炎 +3	
+5：HP+40 强さ +5 素早さ +5	
+10：HP+80 强さ +11 素早さ +11	
+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×1
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+3	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2+ ユグラの古木 ×1
+4	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ ユグラの古木 ×1
+5	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 化木 ×1
+6	一级 ×1+ ユグラの古木 ×2
+7	特级 ×1+ ユグラの古木 ×2
+8	特级 ×1+ ユグラの古木 ×3+ 化木 ×1
+9	特级 ×1+ 化木 ×2+ 炎巨人の心脏 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 化木 ×3+ 炎巨人の心脏 ×2

ガーディアンスピア	
攻 +108	
+5：HP+48 守り +5 器用さ +5	
+10： HP+96 守り +11 器用さ +11	
+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×1
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+3	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2+ 苔むした大面 ×1
+4	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 苔むした大面 ×1
+5	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 风龙の大角 ×1
+6	特级 ×1+ 苔むした大面 ×2
+7	特级 ×1+ 苔むした大面 ×2
+8	特级 ×1+ 苔むした大面 ×3+ 风龙の大角 ×1
+9	特级 ×1+ 风龙の大角 ×2 大きな绿の原石 ×1
+10	宝玉九级 + 风龙の大角 ×3 大きな绿の原石 ×2

オクスタン	
攻 106	
+5：HP+44 守り +5 器用さ +5	
+10：HP+88 守り +11 器用さ +11	
+1	一级 ×1+ 血钢矿石 ×1
+2	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2
+3	一级 ×1+ 血钢矿石 ×2+ 土龙の大鳞 ×1
+4	一级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 土龙の大鳞 ×1
+5	特级 ×1+ 血钢矿石 ×3+ 土龙の坚い角 ×1
+6	特级 ×1+ 土龙の大鳞 ×2
+7	特级 ×1+ 土龙の大鳞 ×2
+8	特级 ×1+ 土龙の大鳞 ×3+ 土龙の坚い角 ×1
+9	特级 ×1+ 土龙の坚い角 ×2+ 大きな紫の原石 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 土龙の坚い角 ×3+ 大きな紫の原石 ×2

弓推荐

用弓的朋友整个 GR 11 会非常郁闷，因为这两把弓都不是普通的难。这里也给不了什么推荐，惟一的建议就是忍到 GR 12 直接做月神弓算了。

杖推荐

GR 11 的杖同样麻烦，就算玩家能做也不推荐，因为再加两个头盖就能在 GR 12 制作更强的风龙の杖了。因此用杖的朋友也得忍耐了。

防具推荐

因为本作战斗的难度不高，因此很多玩家眼中的最强装备就是加攻击力最多的装备。从这个角度出发来看，GR 11 的メタルホーバーク、炎龙の腕轮、ワイバーンアーム便已经是终极装备了。不过这三件装备都不好做，メタルホーバーク需要怨念物大水蜘蛛の坚甲壳；炎龙の腕轮需要顶级怨念物炎巨人の魔眼，运气不好的玩家要 200 场以上才能凑齐；ワイバーンアーム虽然不需要怨念物，但强化用的 14 个金人形の大面同样会耗掉玩家的大量时间。不过既然是终极装备，相信大家也是舍得投入的。

其他防具方面，バリアントアーマー、ワイバーンプレート能加强防守，推荐，不过前者要打铁，后者要打金。法师的首选是バリアントガントレ和ワイバーンクウイス，当然同样也逃不出打垃圾屋的宿命。炎龙系列是相当优秀的，但 +10 的话需要大量炎巨人の魔眼，因此除了腕就可以放弃了。

由于 GR 11 怨念物太多，有可能还没打出满意装备就升上了 GR 12，因此建议玩家的素材在未满 +5 和 +10 之前，不要轻易使用。

GR 11 全防具性能一览表

名称	性能	+5	+10
炎龙の法衣	防 48 魔防 12 炎 +5 耐毒	HP+56 MP+32 守り +8	HP+120 MP+64 守り +16
メタルホーバーク	防 58 土 +4	HP+60 MP+15 强さ +16	HP+124 MP+30 强さ +36
バリアントアーマー	防 67 风 +4	HP+64 MP+7 守り +17	HP+128 MP+14 守り +35
ワイバーンプレート	防 68 风 +3 耐麻痺	HP+64 MP+7 守り +17	HP+130 MP+15 守り +35
炎龙の腕轮	防 43 魔防 12 炎 +5	HP+36 强さ +17 器用さ +12	HP+72 强さ +35 器用さ +24
メタルフィンガー	防 51 水 +4	HP+36 守り +17 器用さ +12	不明
バリアントガントレ	防 58 水 +4 耐麻痺	不明	不明
ワイバーンアーム	防 59 炎 +3	HP+40 MP+5 强さ +17	HP+80 MP+10 强さ +35
炎龙の脚衣	防 43 魔防 12 炎 +5 耐麻痺	MP+25 贤さ +17 素早さ +12	不明
メタルホーズ	防 51 水 +4 耐睡眠	不明	不明
バリアントクウィス	防 58 风 +4	MP+5 强さ +17 器用さ +12	MP+10 强さ +35 器用さ +24
ワイバーンクウィス	防 59 风 +3 耐麻痺	MP+3 贤さ +17 精神 +17	不明
炎龙の靴	防 43 魔防 12 炎 +5	HP+40 MP+16 精神 +17	不明
メタルレギンス	防 51 土 +4	HP+41 MP+7 贤さ +17	不明
バリアントサバトン	防 58 水 +4	HP+44 MP+3 素早さ +12	不明
ワイバーンソルレット	防 59 炎 +3 耐麻痺	不明	不明

バリアントアーマー	
+1	一级 ×1+ 白金石 ×1
+2	一级 ×1+ 白金石 ×2+ 铁人形の坚腕 ×1
+3	一级 ×1+ 铁人形の坚腕 ×2+ 铁人形の大面 ×1
+4	一级 ×1+ 白金石 ×3+ 铁人形の大面 ×2
+5	一级 ×1+ 白金石 ×3+ 铁人形の大面 ×3
+6	一级 ×1+ 白金石 ×4+ 铁人形の坚腕 ×3
+7	特级 ×1+ 白金石 ×5+ 铁人形の坚腕 ×3
+8	特级 ×1+ 铁人形の坚腕 ×4+ 铁人形の大面 ×3
+9	特级 ×1+ 铁人形の大面 ×4+ 炎巨人の头盖骨 ×1
+10	特级 ×1+ 铁人形の大面 ×6+ 炎巨人の头盖骨 ×3

ワイバーンプレート	
+1	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×1
+2	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×2+ トロルキングの铠 ×1
+3	一级 ×1+ トロルキングの铠 ×2+ 金人形の大面 ×1
+4	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×3+ 金人形の大面 ×2
+5	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×3+ 金人形の大面 ×3
+6	特级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×4+ トロルキングの铠 ×3
+7	特级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×5+ トロルキングの铠 ×3
+8	特级 ×1+ トロルキングの铠 ×4+ 金人形の大面 ×3
+9	特级 ×1+ 金人形の大面 ×4+ 冰巨人の头盖骨 ×1
+10	特级×1+金人形の大面×6+冰巨人の头盖骨×3

炎龙の腕轮	
+1	一级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×1
+2	一级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×1
+3	一级 ×1+ 大水蜘蛛の长足 ×1
+4	一级 ×1+ 太阳の花 ×1
+5	一级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×2+ 太阳の花 ×2
+6	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×2+ 大水蜘蛛の长足 ×2
+7	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×3+ 大水蜘蛛の长足 ×2
+8	特级 ×1+ 大水蜘蛛の长足 ×3+ 太阳の花 ×2
+9	特级 ×1+ 太阳の花 ×2+ 炎巨人の魔眼 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 太阳の花 ×4+ 炎巨人の魔眼 ×2

ワイバーンアーム	
+1	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×1
+2	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×1+ トロルキングの铠 ×1
+3	一级 ×1+ トロルキングの铠 ×1+ 金人形の大面 ×1
+4	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×2+ 金人形の大面 ×1
+5	一级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×2+ 金人形の大面 ×2
+6	特级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×3+ トロルキングの铠 ×2
+7	特级 ×1+ トカゲの虹大ウロコ ×4+ トロルキングの铠 ×2
+8	特级 ×1+ トロルキングの铠 ×3+ 金人形の大面 ×2
+9	特级 ×1+ 金人形の大面 ×3+ 冰巨人の头盖骨 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 金人形の大面 ×5+ 冰巨人の头盖骨 ×3

バリアントクウィス	
+1	一级 ×1+ 白金石 ×1
+2	一级 ×1+ 白金石 ×1+ 铁人形の坚腕 ×1
+3	一级 ×1+ 铁人形の坚腕 ×1+ 铁人形の大面 ×1
+4	一级 ×1+ 白金石 ×2+ 铁人形の大面 ×1
+5	一级 ×1+ 白金石 ×2+ 铁人形の大面 ×2
+6	一级 ×1+ 白金石 ×3+ 铁人形の坚腕 ×2
+7	特级 ×1+ 白金石 ×4+ 铁人形の坚腕 ×2
+8	特级 ×1+ 铁人形の坚腕 ×3+ 铁人形の大面 ×2
+9	特级 ×1+ 铁人形の大面 ×3+ 炎巨人の头盖骨 ×1
+10	特级 ×1+ 铁人形の大面 ×5+ 炎巨人の头盖骨 ×3

GR 12 最强者诞生

任务名

迷惑な赠り物III、火龙の巢窟III、リトルグリーバーの生态III、水脉の苍龙III、黑铁の巨人III、古の龙王III、二つの炮击II

顶级怨念物
红炎石、毒虫の大胆石、辉く黑铁の块、火龙の坚头盖、冰龙の坚头盖、古龙の坚头盖

怨念物
炎巨兽の锐い尾、虫の大胆石、魔导の大核、火龙の纯血、冰龙の纯血、古龙の纯血

推荐采矿点	
迷惑な赠り物III	起点附近：原木、虫、花，洞窟内：矿石、化石、宝石
火龙の巢窟III	起点附近：原木、矿石
黑铁の巨人III	起点附近：绵毛
古の龙王III	起点附近：矿石、花

终于来到了游戏的终点——GR 12。这是一个疯狂的阶段，GR 12 的防具能提升近 200 的 HP、近 100 的 MP、超过 50 的基本能力，如果能做出这样一身顶级装备，你的强度将达到另一次元。但是 GR 12 的顶级怨念物也是夸张到极点，基本上 100 场以内能出一个就值得庆幸了，而且很多都必须在过关时才有机会获得。因此现在都有很多装备没有人能够做出来，就算是做出来的装备也基本上没几件能够强化到 +10。

不管怎样，你现在已经达到了游戏的顶峰，而最强的敌人古龙、魔成兽和毒虫在等着你，它们身上有着最珍稀的素材，相信你绝不会轻易收手！

单手剑推荐

GR 12 的单手剑，除了圣剑グレイセス之外，基本上都可以说是传说级别的。レイディアント就是最强的单手剑，能否做出来就看你的造化了！

双手剑推荐

灵刀・斑鸠几乎是所有玩家的终极追求，但从古锭刀到仁王丸是一个鬼门关，两个火龙の坚头盖足以耗掉你 40 个小时的时间。不过也的确有人完成了这一壮举。其他武器中，如果 GR 11 有好好完成任务的话，妖刀・祸津、魔剑ダーククラウド都可以轻松搞定，而全游戏中最漂亮的双手剑——不败之剑クラウ・ソナス则需要一点小小运气——古龙の纯血。不过所有的双手剑要想强化到 +10，基本上都是 MISSION IMPOSSIBLE。

クラウ・ソナス	
攻 +178 守り −21	
+5：HP+72 强さ +7 守り −43	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×2
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ ダイヤモンドの原石 ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×3+ ダイヤモンドの原石 ×1
+5	特级 ×1+ 白金石 ×4+ 古龙の大角 ×1
+6	特级 ×1+ 白金石 ×4+ ダイヤモンドの原石 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×2+ 古龙の大角 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×3+ 古龙の大角 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 古龙の大角 ×3+ 古龙の坚头盖 ×2
+10	不明

魔剑ダーククラウド	
攻 +182 守り −22	
+5：强さ +7 守り −44 贤さ +7	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×2
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ ミスリル矿石 ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×3+ ミスリル矿石 ×1
+5	特级 ×1+ 白金石 ×4+ 古龙の大角 ×1
+6	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×2+ 古龙の大角 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×3+ 古龙の大角 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 古龙の大角 ×3+ 辉く黑铁の块 ×2
+10	不明

妖刀・祸津	
攻 +182 守り −22 魔力 +10	
+5：HP+72 强さ +7 守り −44	
+10：HP144 强さ 14 守り −66	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×2
+2	特级 ×1+ 白金石 ×3
+3	特级 ×1+ 毒谷虫の大牙 ×2
+4	特级 ×1+ 毒谷虫の大牙 ×3
+5	特级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×2
+6	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ 毒谷虫の大牙 ×3
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ 毒谷虫の大牙 ×4
+8	宝玉九级 ×1+ 毒谷虫の大牙 ×4+ 炎巨兽の大爪 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×3+ 古龙の纯血 ×2+
+10	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×4+ 古龙の纯血 ×3

双手斧推荐

GR 12 的双手斧相对来说依然易于制作，比起双手剑来要轻松得多。不过 3 把斧头里，サタンブローヴァ自带火属性，灵鸟の圣斧自带风属性，无属性的鬼神の刚斧强化后又不加攻，因此在对古龙时会比较吃亏。另外这 3 把斧头强化+9 也非常困难，如果 2 代接着本作记录从 GR 13 开始的话，用斧头的人就得哭了。


■攻击力最强的斧——サタンブローヴァ

鬼神の刚斧	
攻 +178 守り −29	
+5：HP+72 守り −49 精神 +6	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×2+
+2	特级 ×1+ 白金石 ×3
+3	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+4	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×3
+5	特级 ×1+ ダイヤモンド原石 ×2
+6	特级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×3
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×4
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×4+ ダイヤモンドの原石 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ ダイアモンドの原石 ×3+ 魔导の大核 ×2
+10	宝玉九级 ×1+ ダイアモンドの原石 ×4+ 魔导の大核 ×3

サタンブローヴァ	
攻 +181 守り −33 炎 +3	
+5：强さ +7 守り −53 器用さ +5	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×2
+2	特级 ×1+ 白金石 ×3
+3	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+4	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×3
+5	特级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×2
+6	特级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×3
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×4
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×4+ ダイヤモンドの原石 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×3+ 红炎石 ×2
+10	不明

灵鸟の圣斧	
攻 +182 守り −35 风 +3	
+5：HP75 守り −55 素早さ +5	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×2
+2	特级 ×1+ 白金石 ×3
+3	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+4	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×3
+5	特级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×2
+6	特级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×3
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×4+ ミスリル矿石 ×4
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×4+ ダイヤモンドの原石 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ ダイヤモンドの原石 ×3+ 古龙の纯血 ×2
+10	不明

枪推荐

デモングレイブ是最简单的 GR 12 枪，其次是英雄の枪，剩下的冰龙の枪和月读（ツクヨミ）也算是传说级的武器了，做不做得出来看造化了。

デモングレイブ	
攻 +121	
+5：强さ +7 贤さ +5 器用さ +5	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×2
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ ミスリル矿石 ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×3+ ミスリル矿石 ×1
+5	特级 ×1+ 白金石 ×3+ 炎巨兽の大爪 ×1
+6	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×3+ 炎巨兽の大爪 ×1
+9	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×2+ 魔导の大核 ×1
+10	不明

ツクヨミ	
攻 +123 追加睡眠	
+5：HP+56 强さ +7 守り +1	
+10：HP+120 强さ +14 守り +3	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×2
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ ミスリル矿石 ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×3+ ミスリル矿石 ×1
+5	特级 ×1+ 白金石 ×3+ 炎巨兽の大爪 ×1
+6	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×3+ 炎巨兽の大爪 ×1
+9	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×2+ 魔导の大核 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の大爪 ×3+ 魔导の大核 ×2

弓推荐

月神弓（アルテミスの弓）制作简单，算是一扫 GR 11 以来的晦气。不过剩下的日神弓（アポロンの弓）就是传说级别的武器了。由于弓在对双冰龙和古龙时比较有效，因此实用性还是不容小视的。

アルテミスの弓	
攻 +85 魔力 +30	
+5：MP+40 守り +6 贤さ +8	
+10：MP+80 守り +14 贤さ +14	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×2
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ 恶魔のしっぽ ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×2+ 恶魔のしっぽ ×1
+5	特级 ×1+ 白金石 ×3+ 古龙の坚い翼 ×1
+6	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×3+ 恶魔のしっぽ ×2
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×3+ 恶魔のしっぽ ×2
+8	宝玉九级 ×1+ 恶魔のしっぽ ×3+ 古龙の坚い翼 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 古龙の坚い翼 ×2+ 冰龙の纯血 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 古龙の坚い翼 ×3+ 冰龙の纯血 ×2

杖推荐

王家の杖和カマシュトリの杖都很简单，花点时间就应该能搞定，剩下的风龙之杖比较麻烦。杖是所有 GR 12 的武器里最容易强化到 +10 的，这也算是一个不大不小的优势了。

王家の杖	
攻 +57 魔力 +122 追加沉默	
+5：MP+48 贤さ +6 精神 +7	
+10：不明	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 ×1+ 白金石 ×1+ カーリアの咒木 ×1
+3	特级 ×1+ 白金石 ×2+ カーリアの咒木 ×1
+4	特级 ×1+ 白金石 ×2+ カーリアの咒木 ×2
+5	特级 ×1+ カーリアの咒木 ×2+ 砂漠のバラ ×1
+6	特级 ×1+ 白金石 ×3+ カーリアの咒木 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ 白金石 ×3+ カーリアの咒木 ×3
+8	宝玉九级 ×1+ カーリアの咒木 ×3+ 砂漠のバラ ×1
+9	宝玉九级 ×1+ 砂漠のバラ ×2+ 血染めの布 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 砂漠のバラ ×3+ 血染めの布 ×2

カマシュトリの杖	
攻 +57 魔力 +124 追加麻痹	
+5：MP+52 贤さ +7 精神 +7	
+10：MP+104 贤さ +14 精神 +14	
+1	特级 ×1+ 白金石 ×1
+2	特级 x 1+ 白金石 x 1+ カーリアの咒木 x 1
+3	特级 x 1+ 白金石 x 2+ カーリアの咒木 x 1
+4	特级 x 1+ 白金石 x 2+ カーリアの咒木 x 2
+5	特级 x 1+ カーリアの咒木 x 2+ 砂漠のバラ x 1
+6	九级 x 1+ 白金石 x 3+ カーリアの咒木 x 2
+7	九级 x 1+ 白金石 x 3+ カーリアの咒木 x 3
+8	九级 x 1+ カーリアの咒木 x 3+ 砂漠のバラ x 1
+9	九级 x 1+ 砂漠のバラ x 2+ 血染めの布 x 1
+10	九级 x 1+ 砂漠のバラ x 3+ 血染めの布 x 2

防具推荐

GR 12 的防具称得上是件件珍品，每一件强化到 +10，均是之前防具所不能比拟的。不过相对的难度也是最高的。对于追加攻击力的人来说，魔人の脚衣＋冰龙の足铠或骑士团长の胫当无疑是最佳选择，两件就能提供超过 100 点的攻击力。魔人の脚衣制作比较简单，冰龙の足铠所需的 7 滴冰龙の纯血以及骑士团长の胫当所需的 2 滴古龙の纯血则需要看 RP，不过总的来说还不至于太传说。由于冰龙の纯血单机断尾即可出现，因此相对来说更容易实现一点。

衣服方面，名义上的最强铠甲ミラージュアーマ虽然制作简单，但是强化太难，需要用到炎巨兽の锐い尾，而且附加能力很差，真是可惜。另一件号称最强的冰龙の重铠则是制作麻烦，而且能力是加 HP、MP 和贤さ的。因此服装方面反倒是制作和强化都很简单的魔人の法衣最值得推荐。法师则可以考虑制作アリストダルマティカ，不但加贤さ，制作和强化也不困难。

至于下载补完的 3 件服装，目前只有シャドウ系列能够制作并强化至 +10，但附加能力一般。其他两套因为至今（2009 年 3 月 10 日）仍没有开放古魔人相关的素材，无法强化。


■GR 12最实用的装备：魔人の法衣、炎龙の腕轮、魔人の脚衣、冰龙の足铠

GR 12 全防具性能一览表			
名称	性能	+5	+10
アリストダルマティカ	防 51 魔防 13 耐毒	HP+80 MP+48 贤さ +24	HP+160 MP+96 贤さ +55
魔人の法衣	防 53 魔防 13 耐睡眠 耐沉默	HP+80 MP+48 精神 +24	HP+160 MP+96 精神 +55
骑士团长の胸甲	防 62 水 +1 耐毒	HP+88 MP+21 贤さ +26	HP+176 MP+42 贤さ +54
レギオンズロリカ	防 64 水 +4	HP+88 MP+16 精神 +26	HP+176 MP+32 精神 +52
ミラージュアーマー	防 74 耐沉默	HP+96 MP+9 器用さ +22	不明
冰龙の重铠	防 75 水 +5	HP+94 MP+9 贤さ +26	不明
ブラッディコート	防 51 魔防 10 耐毒	不明	不明
デモンズメイル	防 65 耐睡眠 耐沉默	不明	不明
シャドウアーマー	防 74 耐毒 耐沉默	HP+96 MP+9 贤さ +26	HP+192 MP+18 贤さ +54
アリストグローブ	防 47 魔防 13 耐麻痹	HP+64 MP+32 精神 +26	HP+128 MP+64 精神 +52
骑士团长の腕当	防 58 炎 +1 耐毒	MP+16 守り +26 素早さ +21	MP+32 守り +52 素早さ +42
レギオンズフィスト	防 57 水 +4	MP+21 守り +26 素早さ +21	不明
ミラージュガントレ	防 65 耐睡眠	不明	不明
冰龙の笼手	防 65 水 +5	不明	不明
ブラッディカフス	防 48 魔防 13 耐毒	不明	不明
デモンズフィスト	防 56 耐睡眠 耐沉默	不明	不明
シャドウガントレ	防 68 耐麻痹 耐睡眠	MP+7 守り +26 素早さ +21	MP+14 守り +52 素早さ +42
アリストズボン	防 48 魔防 13 耐麻痹	MP+36 守り +12 素早さ +21	MP+72 守り +24 素早さ +42
魔人の脚衣	防 49 魔防 12 耐睡眠 耐沉默	MP+36 强さ +26 守り +12	MP+72 强さ +54 守り +24
骑士团长の膝甲	防 56 炎 +1 睡眠 +3	HP+70 MP+14 精神 +26	HP+140 MP+28 精神 +52
レギオンズトラウザ	防 57 水 +4	不明	不明
ミラージュフォールド	防 65 耐睡眠	MP+7 强さ +26 贤さ +26	不明
冰龙の草摺	防 65 水 +5	不明	不明
ブラッディトラウザ	防 50 魔防 12 耐睡眠	不明	不明
デモンズトラウザ	防 57 耐毒 耐沉默	不明	不明
シャドウクウィス	防 65 耐睡眠 耐沉默	HP+76 MP+6 精神 +26	HP+152 MP+12 精神 +52
アリストビガッシュ	防 47 魔防 13 耐毒	HP+64 强さ +26 器用さ +22	HP+128 强さ +54 器用さ +44
魔人の靴	防 48 魔防 12 耐睡眠 耐沉默	HP+64 MP+32 器用さ +22	HP+128 MP+64 器用さ +44
骑士团长の胫当	防 56 水 +1 耐睡眠	HP+70 强さ +26 器用さ +22	HP+140 强さ +54 器用さ +44
レギオンズフット	防 57 水 +4	不明	不明
ミラージュサバトン	防 65 耐沉默	不明	不明
冰龙の足铠	防 65 水 +5 耐睡眠	HP+76 强さ +26 器用さ +22	HP+152 强さ +54 器用 +44

アリストダルマティカ	
+1	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×1
+2	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×2
+3	特级 ×1+ 古龙の大鳞 ×1
+4	特级 ×1+ 毒谷虫の坚い皮 ×1
+5	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×3+ 毒谷虫の坚い皮 ×2
+6	特级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×4+ 毒谷虫の坚い皮 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ 漆黑の绵毛 ×4+ 古龙の大鳞 ×3
+8	宝玉九级 ×1+ 古龙の大鳞 ×4+ 毒谷虫の坚い皮 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ 毒谷虫の坚い皮 ×3+ 血染めの布 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 毒谷虫の坚い皮 ×4+ 血染めの布 ×2

魔人の脚衣	
+1	特级 ×1+ マグスカブト ×1
+2	特级 ×1+ マグスカブト ×1
+3	特级 ×1+ 谷虫の坚い皮 ×1
+4	特级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×1
+5	特级 ×1+ マグスカブト ×2+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×2
+6	宝玉九级 ×1+ マグスカブト ×2+ 谷虫の坚い皮 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ マグスカブト ×3+ 谷虫の坚い皮 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ 谷虫の坚い皮 ×3+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×2+ 血染めの布 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×4+ 血染めの布 ×2

冰龙の足铠	
+1	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×1
+2	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×1+ 古龙の锐い尻尾 ×1
+3	特级 ×1+ 古龙の锐い尻尾 ×1+ 古龙の大角 ×1
+4	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2+ 古龙の大角 ×1
+5	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2+ 古龙の大角 ×2
+6	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×3+ 古龙の锐い尻尾 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×4+ 古龙の锐い尻尾 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ 古龙の锐い尻尾 ×3+ 古龙の大角 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 古龙の大角 ×3+ 冰龙の纯血 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 古龙の大角 ×5+ 冰龙の纯血 ×3

魔人の法衣	
+1	特级 ×1+ マグスカブト ×1
+2	特级 ×1+ マグスカブト ×2
+3	特级 ×1+ 谷虫の坚い皮 ×1
+4	特级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×1
+5	特级 ×1+ マグスカブト ×3+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×2
+6	宝玉九级 ×1+ マグスカブト ×4+ 谷虫の坚い皮 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ マグスカブト ×4+ 谷虫の坚い皮 ×3
+8	宝玉九级 ×1+ 谷虫の坚い皮 ×4+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×3
+9	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×3+ 血染めの布 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 炎巨兽の厚い毛皮 ×4+ 血染めの布 ×2

骑士团长の胫当	
+1	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×1
+2	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×1
+3	特级 ×1+ 黑机兵の坚腕轮 ×1
+4	特级 ×1+ 火龙の锐い尻尾 ×1
+5	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2+ 火龙の锐い尻尾 ×2
+6	特级 ×1+ ミスリル矿石 ×2+ 黑机兵の坚腕轮 ×2
+7	宝玉九级 ×1+ ミスリル矿石 ×3+ 黑机兵の坚腕轮 ×2
+8	宝玉九级 ×1+ 黑机兵の坚腕轮 ×3+ 火龙の锐い尻尾 ×2
+9	宝玉九级 ×1+ 火龙の锐い尻尾 ×2+ 昏睡袋 ×1
+10	宝玉九级 ×1+ 火龙の锐い尻尾 ×4+ 昏睡袋 ×2



■最好看的双手剑——不败之剑（クラウ・ソナス）

实用心得补充

1. 由于合成前无法看到装备的样子，建议对装备外观很有讲究的人在合成前事先留好记录。
2. 本作的记录不能在其他账户上使用，为防止你的记录和你心爱的 PS3 一起 OVER，请勤备份记录。
3. 本作虽然赚钱不易，但是也不缺钱用。因此不建议玩家卖掉任何东西。
4. 不要合成任何不需要的东西，因为某种素材也许会作为某个装备的强化素材出现。
5. 在非 BOSS 战的情况下死掉，会自动返回起点，利用这点可以节省大量时间。此外还可以把记忆点设为起点。
6. 枪的练气是攒 AC 的最快途径，脱光了练气更是快如闪电。
7. 迷惑な赠り物、黑铁の巨人、古の龙王、探し物は何ですか？在不同阶段都是练级的最佳任务。第一次转生建议在 GR 9 时进行，比较节省时间。GR 10 的探し物は何ですか？II 是全游戏的最佳练级场所，准备一把火属性武器会相当轻松。因为杂兵的经验值有封顶，因此再往上也没有更好的了。
8. 迷惑な赠り物系列任务是全游戏的最佳挖矿任务，一上来就有一花点一原木点一虫点，进入洞窟后有三矿石点两宝石点一化石点，极为方便。
9. 每到一个新的 GR，建议先合武器，再合防具。一方面是因为高级武器多半是由低级武器升上来的，而低级防具在升了 GR 后几乎无用。另一方面是因为攻击力提升后刷怪也更快，用一句古话说就是“磨刀不误砍柴功”。
10. GR 10 之前的防具 +5 和 +10 的 BONUS 基本可以忽视，因此不建议进行不必要的强化。
11. 使用魔法时按 × 键可以移动光标进行调查，利用此法可实现魔法中打开机关、触发剧情。

全任务指南

接下来将进入本文的最后一个部分——全任务指南。本作的在线任务一共有20种，其中 3 种是下载更新的，不过玩家只要连上网络进入游戏就能自动获取；17 种固有任务分为 3 个难度，即我们之前反复强调的下位、上位和超位，分别用 I II III 来表示。3 种下载任务则只有 2 个难度，没有下位，分别用 I II 来表示。不同难度的同一任务，其流程和敌人是完全一样的，只是敌人的强度以及获得的素材不同。因此对于任务流程，只要统一说明即可。下位、上位和超位的区别，会在文中单独说明。

冒险家リットンの危机

I：GR 1	II：GR 7	III：GR 10

在任何阶段，这都是最基本的任务。这个任务存在的最大意义在于一出来就有矿石点、宝石点、花点、虫点各一个，本任务的惟一大怪是トロル，这种敌人在二王国战争の伤迹更多，因此削弱了本任务的意义。不过在 GR 10 的时候，由于本任务比较容易打 A 级评价，因此也有一些人选择反复挑战来获得二级珠玉。



基本流程

①与 G-5 的リットン对话。
②进入 F-2 的泷の洞窟，在 G-3 调查发光的石壁拿到ヒスイの苔石。
③打倒路上的バケット族，会随机拿到マカの花。
④在 F-7 调查发光的草丛，拿到上质なマカの花。
⑤完成②和③（或④）后返回与リットン对话，进入 BOSS 战。
⑥ BOSS 是两只トロル，打倒后自动过关。

最速流程

参见基本流程，①可以省略。接下来要看运气，因为マカの花的随机性很强，运气好的时候，干掉第一个バケット族就能拿到，运气不好的时候可能半个小时也不见踪影。②和③可分人同时进行，完成后死掉回起点即可，之后对话、干掉 BOSS，过关。

S级流程

参见基本流程，①可以省略，接下来必须拿到上质なマカの花，之后快速过关即可。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
トロル	头部	斩击、打击、刺突、风	土
	腹部	斩击、打击、刺突、风	土
	左右足	刺突、风	土

简明用语	
花（はな）OK！	花已经入手了！
石（いし）にいきます！	我去拿ヒスイの苔石！

二王国战争の伤迹

I：GR 1	II：GR 7	III：GR 10

在这片夜晚的平原上，栖息着大量トロル和トレント，要想打相关的素材来这里最为合适。本关的 BOSS 有 3 种变化，风龙最难也最稀罕，但对于刚到这里的人来说，其实根本用不到相关素材，因此不如放过。全士兵给的奖励最差，不过在 GR 10 时可以用来刷二级珠玉。最常打的还是可爱的大白鼠，大白鼠在疾风の追击战有野生的，因此如果苦于素材不出的话，忍一忍升到下一个 GR 等级后靠部位破坏打野生大白鼠更好。不过ピュアハート是限定在二王国战争の伤迹 III 才出的。在 GR 10 的时候本关是惟一能打出デスフラワーの妖花的任务，但几率非常低（因为有可能掉 4 种花），因此强烈推荐 GR 11 时去别的任务打。

基本流程

①调查 D-3 的石碑。
②打倒任何敌人都有可能拿到花，花有白、黄、赤、真红 4 种。
③在 E-6、G-4、B-3 的三处石碑献花。
④调查 D-3 的石碑，进入 BOSS 战，BOSS 会随着献的花不同而有三种变化，具体如下表。
⑤打倒 BOSS 后自动过关。

全部黄色	6 个士兵
E-6 真红、G-4 白、B-3 赤	ウィンドドラゴン
除以上两种以外的情况	ビッグマウス

最速流程&S级流程

快速完成基本流程即可，最后只要不是打士兵，都可以很轻松地拿到 S 级。B-3 献完花后，从 C-3 的高台跳下是条近路。



强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
トレント	头部	打击、火	风
	腹部	打击、火	风
	左右足	打击、火	风
ウィンドドラゴン	头部	斩击、打击、刺突、土	风
	四足	土	风
	腹部	斩击、打击、刺突、土	风
	背	土	风
	尾	斩击、土	风
ビッグマウス	头部	斩击、打击、刺突、火	冰
	四足	斩击、火	冰
	腹部	斩击、打击、刺突、火	冰
	背	火	冰

迷子を搜して

Ⅰ：GR 2	Ⅱ：GR 7	Ⅲ：GR 10

平心而论这个任务恐怕是所有任务里难度最低的，因为没有必打的强敌，最后就是几只蜘蛛，因此单人过关不在话下。这里有着丰富的矿藏，如果是刚接到这个任务的话，可以练级、采集、掉落一起进行，算是相当超值。

基本流程

①在第一层 D-2 找到テカテカな键。
②打开 E-3 的门，来到 E-4 与シベロ对话，会出现 9 只蜘蛛。
③在 C-4 坐电梯来到第二层，之后在 B-3 坐电梯来到第三层。
④在第三层 A-4 拿到ボロボロな键，原路返回第二层。
⑤在第二层 B-5 坐电梯来到第三层，在 C-4 坐电梯来到第二层。
⑥在第二层C-3开门，坐电梯来到第三层。
⑦在第三层 D-2 与ティアナ对话，会出现 9 只蜘蛛。
⑧返回起点，与トニー对话后过关。

最速流程&S级流程

基本流程的 8 步没办法简化，就是最后一步时可以故意死掉返回起点，算是一个秘诀。要想拿 S 级的话，因为时间没办法缩短，就得多杀敌人来提高评价，尤其不要放过トロル。

セルブスの传说

Ⅰ：GR 2	Ⅱ：GR 7	Ⅲ：GR 10

这是一个充满怨念的任务。从 GR 7 开始就有无数玩家在此挑战土狗（メガロティグリス）拿召雷石以测试自己的 RP。而到了 GR 10，除了有召雷石的升级版光雷石，土巨兽の锐い毛也将成为无数双手剑玩家的怨念物。除此之外，在 GR 10 的时候，本任务亦是挑战サソリの坚头壳和古狼の坚い毛皮的最佳场所。古狼の坚い毛皮可以用青果实反复诱出，而サソリの坚头壳就真的只能靠耐心去慢慢打了。

注意本任务的ゴーレム只会掉落长い木の棒。

基本流程

①来到 H-5 的ガルーダの树旁，打死ゴーレム，拿到长い木の棒。
②调查ガルーダの树，随机获得青い果实或熟した果实。
③来到 G-1 与メガロティグリス进行战斗，其 HP 降为一半时会逃走。
④在 G-1 的セルブスの墓前放上熟した果实，进入 BOSS 战。
⑤打倒メガロティグリス，在墓前可以挖到绯石のペンダント。
⑥回到起点 F-4 与ナセル对话，过关。

补充

如果在 G-1 的セルブスの墓前放上青い果实，会与 9 只ワイルドボア战斗。不过即使胜出也不算完成任务。

最速流程&S级流程

同基本流程，速度够快即可。在见ゴーレム可练气一次，打死之后再练气一次。与メガロティグリス的第一战中，当其 HP 降到一半时如果玩家正在使用连续技，则 AC 是不会减的。因此可以全员使用最强连招，将其瞬间杀逃且不费 AC。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
ゴーレム	头部	打击、风	土
	腹部	打击、风	土
	左右足	打击、风	土
メガロティグリス	头部	斩击、打击、刺突、土	风
	四足	斩击、土	风
	腹部	斩击、打击、刺突、土	风
	背	土	风

赤い巨人への复仇

Ⅰ：GR 3	Ⅱ：GR 8	Ⅲ：GR 11

毫无疑问，这是全游戏中最具人气的任务。无论是下位、上位还是超位，本任务都是升 GR 等级的首选，到了Ⅲ的时候更是有着平均 1 分钟 1 万的惊人效率。单机通关后，单人挑战Ⅰ还可以顺便练级。而打此任务拿到的大量素材正好可以用来纳品。称得上是一举多得。

在Ⅲ中有很低的几率能够拿到炎巨人の魔眼。用它制作的炎龙の腕轮在目前看来依然是增加攻击力最多的腕装备，因此是除法师外所有玩家的终极目标。如果你看到有 GR 12 的玩家来挑战这个任务，100% 他就是魔眼的牺牲品。

注意，本关除了ゴーレム以外的杂兵，均只会掉落任务相关的道具。

基本流程

打倒本关除了ゴーレム以外的杂兵可以拿到不同的独有素材，利用这些独有素材可以制作不同的料理。具体如下：

猛毒サボテンステーキ：サソリの毒 20 个、ラグニッシュサボテン 10 个

猛毒ワイルドハンバーグ：サソリの毒 20 个、兽肉 10 个

猛毒ココナッツジュース：サソリの毒 20 个、大蜂の蜜 10 个、アルバナヤシ 5 个

与 E-6 的タルド对话并选择料理，制作完成后来到 F-7 进入遗迹放下料理，红巨人吃后能力会大幅下降。之后打败它即可过关。

最速流程&S级流程

基本流程相当繁琐，事实上几乎没人会这么打。其实只要开战后直奔 F-7 即可开打，打赢之后即可过关，最快 3 分钟就能搞定收工。这就是本任务赚 GR 点数最快的原因。

如果是多人游戏的话就更简单了，可以让 3 人练气、1 人去见 BOSS，这样当见到 BOSS 的时候大家的练气也完成了，之后即可秒杀红巨人过关。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
サイクロプス	头部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	腹部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	左右足	刺突、冰	炎

石碑の秘宝

Ⅰ：GR 3	Ⅱ：GR 8	Ⅲ：GR 11

这一关出现的强敌有红巨人、土龙和冰巨人，但是此关明显不是打红巨人的最佳地点，本关的土龙又只会掉大地の珠，最后的冰巨人在疾风の追击战又有野生的，因此本关的意义实在不大。

不过在超位任务中，由于野生冰巨人不会掉落最珍稀的冰巨人の魔眼，因此对于追求这个素材的玩家来说，本关是惟一的选择。不过需要提醒大家的是，冰巨人の魔眼的出现几率非常低，参考场次是 100 场。



基本流程

①在 B-3 的土龙处得到大地の珠。
②在 C-2 的发光点处将大地の珠变为天地の珠。
③在 D-5 调查石碑获得真天地の珠。
④在 D-5 跳下洞穴，打倒 BOSS 冰巨人，得到理の珠。
⑤回到起点 B-5 与パブリオ对话，过关。

最速流程&S级流程

追求最速的话，可以考虑从土龙身上断尾取得大地の珠，之后一路狂奔即可。打败 BOSS 后立刻死回去，很快即可过关。

不过本关追求 S 级的话比较麻烦，必须在 15 分钟内干掉红巨人、土龙和冰巨人并杀死一定数量的敌人。建议是在干掉土龙后分批行动，一位玩家快速拿珠见 BOSS，剩下的人顺着路把敌人统统清光，这样一般都能拿到 S 级。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
アースドラゴン	头部	斩击、打击、刺突、风	土
	四足	风	土
	腹部	斩击、打击、刺突、风	土
	背	风	土
	尾	斩击、风	土
アイスジャイアント	头部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	腹部 头部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	左右足	刺突、炎	冰

いざ！蜘蛛退治！

Ⅰ:GR 4	Ⅱ:GR 7	Ⅲ:GR 10

这是一个相当讲究配合的任务，玩家需要询问3个线人来获得方向情报，从而开动机关解除三道门。每次机关的方向都是随机的，不过由于毕竟只有4个机关，每个机关也只有左右两个方向，因此就算不问也可以用排除法解开。不过如果要赶时间的话，当然是人越来越好。如果配合熟练的话不会花掉太多时间，用来打大蜘蛛系列素材还是不错的。

基本流程

①在第一层C-4的两个小房间内打开机关，从而打开C-4的全部3个出口。
②利用3个出口来到第二层，3个房间内各有一个线人，向他询问情报。
③根据情报在第三层打开开关，解除3道门。
④2-D必定为右，不过打开需要トカゲの油，打倒アイスリザード便有几率获得。
⑤3-B必定为右，不过打开需要铁の棒切れ，打倒金色蜘蛛便有几率入手。
⑥门全部解除后，进入C-5中央的房间与BOSS(大蜘蛛1只，小蜘蛛4只)战斗，胜利后过关。

最速流程&S级流程

本关拿S级的条件就是要快。追求最速要必须4个人，3个人报答案，1个人在第三层打开开关。路上蜥蜴和蜘蛛要打，不然会缺トカゲの油和铁の棒切れ。

玩这任务最好得知道日语左右如何说，否则与日本人玩家玩的时候会有些麻烦。当然你也可以打英文，不过万一日本人用假名发言，或是遇到不懂英文的日本人就……

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
大蜘蛛	头部	斩击、打击、刺突、风	土
	腹部	刺突、风	土
	背	斩击、打击、刺突、风	土
	足	斩击、风	土

简明用语	
A左(ひだり)	A是左
B右(みぎ)	B是右
棒(ぼう)をおねがいします	棒就拜托了

秘密のゲーム

Ⅰ:GR 4	Ⅱ:GR 8	Ⅲ:GR 11

这个任务不够人气。优点是能够挑战4只ゴーレム，其他时候除了挖挖矿、打点元素怪之外，恐怕就没了。

最速流程&S级流程

最速流程是只打倒④的ゴーレム就回来交差，不过如此一来的话便肯定拿不到S。如果将4只ゴーレム全部打倒的话，基本上S级就跑不掉了。

基本流程

4只ゴーレム的位置如下：
①在第一层C-4东的房间内扳动机关，然后从东边的排水沟跳下去，在第二层D-4的大房间内有一只ゴーレム。
②在第一层D-2中央的房间内扳动机关，然后从左边C-2排水沟跳下去，之后在第二层C-2扳动机关。回到第一层，在D-2中央的房间内扳动机关向右，然后从右边D-2的排水沟跳下去，之后在第二层D-2把三个机关按右・左・右操作，最后便可进入第二层E-2的大房间挑战ゴーレム。
③从第一层B-3的楼梯来到第二层，在第二层C-2的房间内扳动机关，之后在第二层B-2把三个机关按右・左・右操作，便可进入第二层B-3的大房间挑战ゴーレム。
④从第一层B-2左上的房间跳下去，在第二层B-1的大房间内与ゴーレム战斗。
⑤打倒1～4只ゴーレム后回到起点与神秘人对话，即可结束游戏。

迷惑な贈り物

Ⅰ:GR 5	Ⅱ:GR 9	Ⅲ:GR 12

这个任务无论单机还是联机都很有人气。一上来就有一花点一原木点一虫点，进入洞窟后有三矿石点两宝石点一化石点，不进洞上山的话有枝木点，单机的话十分钟不到能够搞定收工。而联机的话，本关因为能够同时挑战土火二狗，有几率同时拿到两个珍稀素材，很值得一试。不过在超位任务中，因为这关的土狗会不掉光雷石，而且此时玩家追求的多半是炎巨兽の厚い毛皮，所以改打一只反而更好。



最速流程

基本流程的5个步骤不可省略，而且顺序亦不可变更，必须逐条完成。多人游戏除了交熟した果实方便之外，不会节省什么时间。另外运气好的时候10只バジリスク能一趟搞定，但运气不好的时候杀光敌人也凑不够，此时就只能站在原地等其再生喽。

基本流程

①进入洞窟，在C-3调查发光点拿到青水晶。
②从D-5跳下去，调查D-6的红色水晶块拿到赤水晶。
③在B-5与デリック对话，得知要消灭10只バジリスク。
④歼灭10只バジリスク后与デリック对话，拿到水晶的指轮。
⑤返回起点与アレン对话，交出戒指后会与BOSS ケルベロス战斗，胜利后过关。

补充

在②之后、③之前，可以去D-7与エドガー对话，从而拿到熟した果实。这样再返回起点与アレン对话，可以交换到砂金袋。之后进入BOSS战时，除了ケルベロス外，还会有メガロティグリス。

S级流程

只要打两只狗，S就基本上跑不掉了。打一只狗的话，如果多杀些杂兵也能S，4人合作的话就比较简单。注意拿果实换砂金袋这个动作，必须在引发バジリスク讨伐事件之前进行。如果是多人合作的话，该事件可以由其他人引发，但在把指轮给アレン之前必须先将果实交过去，否则就打不了二狗了。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
ケルベロス	头部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	四足	斩击、冰	炎
	腹部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	左右头	斩击、冰	炎

简明用语	
バジ OK！	可以开始讨伐バジリスク了！
ボス2体(たい)やちゃえばいいのか？	打两个BOSS好么？

ジャンク屋の欲

Ⅰ:GR 5	Ⅱ:GR 9	Ⅲ:GR 12

如果要问这个游戏里最恶心的任务是什么，相信所有的玩家都会毫不犹豫地回答：垃圾屋！垃圾屋指的也正是这个任务（ジャンク即为垃圾）。

这个任务的恶心之处在于：耗时长，最快也得十分钟，慢的话将超过半小时；必须4人合作，少一个人时间就会大幅增加，一个人基本上没法完成任务；所需物品多，而过关奖励少，不管下位、上位还是超位均有几率出现完全无用的魔晶石以及魔晶石の碎片。

但是这个任务也是所有玩家都必须面对的，上位的Ⅱ将令双手剑玩家痛不欲生，超位的Ⅲ则是无论谁都必须面对的大山。我们的建议是：能不打就不打，越晚打越好！

基本流程

首先与第一层C-3的ビル对话，启动电梯，并领到挖掘工具オンボロマトック。用这个工具可以在特定地点挖掘一次，累计挖到10种块交给ビル，即可进行BOSS战。BOSS的种类视玩家上交的块而定，10个古い金の块可以挑战金人(太古の守护者)，10个古い金の块＋古い铁の块可以挑战铁人(アイアンゴレム)，包含古い岩の块在内的10个任意块将挑战岩人(ロックガーディアン)。

挖掘地点共有5处，挖岩的话可以直接去第一层B-3挖，这里是岩铁矿。挖铁和金的话都推荐坐第二层D-2中央的电梯到第一层D-1的铁金矿挖掘。オンボロマトック用完了可以回去找ビル无限次索取，但一次只能拿一个。打死路上的アースエレメント亦有机会拿到オンボロマトック。

注意与ビル对话的话，将自动上交挖到的块，因此如果你拿了不需要的块，就一定要先打开菜单选择すてる，将不需要的块扔掉，否则就会引发悲剧。本任务的恶心之处也在这里。

最速流程

打岩人的话非常简单,4个人先来回跑两次凑齐8个,之后推荐让一个人继续跑两趟凑齐10个的数,另外3人直接坐电梯下去找敌人练气。练完气后直接开打即可。

打铁人的话要做好跑两趟的准备,由于两趟只有8个,因此必须打アースエレメント,建议得到オンボロマトック的人说一句。推荐在第二层的中央地区歼灭所有遇到的アースエレメント,一般来说打出两个还是不难的。

打金人就相当麻烦了,基本流程和铁人一样,但由于出铁的几率不低,因此要有三趟甚至四趟的觉悟。由于敌人打死后重生的速度有限,因此第一趟全灭了アースエレメント的话,第二趟就可以省了,之后第三趟如果还差不少,就再灭一遍アースエレメント。

S级流程

打铁人或金人才有S级的可能,金人的特别分数是铁人的一倍,因此难度更低。打法和最速流程类似,不同的是每一趟都要把路上所有的敌人全部歼灭(大型敌人如ゴーレム和アースドラゴン可无视)。耗时至少有30分钟。

简明用语	
金(きん)1	我挖到了1个金块
铁(てつ)2	我挖到了2个铁块
あと3	还差3个

强敌资料

名称	部位	弱点	耐性
ロックガーディアン	头部	打击、冰	土
	腹部	打击、冰	土
	左右足	打击、冰	土
アイアンゴーレム	头部	打击、火	土
	腹部	打击、火	土
	左右足	打击、火	土
太古の守护者	头部	打击	炎、冰、风、土
	腹部	打击	炎、冰、风、土
	左右足	打击	炎、冰、风、土

キャラバン队の护卫

Ⅰ:GR 5	Ⅱ:GR 8	Ⅲ:GR 11

这个任务的最大意义便在于可以反复挑战トロルキング。关尾的大水蜘蛛由于在水脉の苍龙存在5只,因此不算太重要。值得一提的是本关的隐藏敌人トレント和土龙,尽管不是什么稀奇东西,不过它们隐藏得的确很深。

基本流程

①在J-1与队长マルコ对话。
②之后要将队长マルコ、商人ロラン、战士アッド、战士レオン、料理人フリオ、料理人ロロ送到I-7的カイル那里。一次只能送两人,送的顺序可以选择,护送对象死亡的话就算任务失败。
③6人全部送完之后会进入BOSS战,最后护送的两人会参加战斗。
④打败BOSS大水蜘蛛后过关。

补充

トレント和土龙是本关的隐藏敌人,要令其出现的话比较麻烦。虽然几乎没人会追求这个,不过还是有必要了解的。トレント的出现方法如下:
①带着战士アッド调查M-3的光点,送到终点后与战士アッド对话,得到美しい沸き水。
②带着料理人フリオ调查I-5的光点,送到终点后与料理人フリオ对话,得到琥珀タケ。
③拥有美しい沸き水和琥珀タケ的情况下,把队长マルコ送到终点后与之对话,得到琥珀色の液体。
④在J-6的光点使用琥珀色の液体,打倒随后出现的トレント。

土龙的出现方法如下:
①带着商人ロラン调查I-7的光点,送到终点后与商人ロラン对话,得到高 岩盐。
②拥有高 岩盐的情况下,把料理人ロロ送到终点后与料理人ロロ对话,得到ノロイタケ。
③带着战士レオン调查K-6的光点,打败敌人拿到ジャッカルの肉。
④在G-5使用ジャッカルの肉,土龙就会出现。

最速流程&S级流程

尽管打倒土龙和トレント有很高的加分,不过本关要想S的话其实速度快就行了。诀窍就是分工合作,在起点处预留一人,这边把目标送到之后留守方立刻带着另外两人动身,如此的话就能快速过关,S级也不在话下。

强敌资料

名称	部位	弱点	耐性
トロルキング	头部	斩击、打击、刺突、土	风
	腹部	斩击、打击、刺突、土	风
	左右足	斩击、土	风
大水蜘蛛	头部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	腹部	刺突、炎	冰
	背	斩击、打击、刺突、炎	冰
	足	斩击、炎	冰

火龙の巢窟

Ⅰ:GR 6	Ⅱ:GR 9	Ⅲ:GR 12



在下位和上位任务中,由于古龙关的火龙能掉落一切东西,所以这个任务显得完全没有意义。不过到了GR 12,制作最强刀——灵刀·斑鸠的必要素材火龙の坚头盖只有这个任务会掉落,因此它立马翻身变成热门任务。本关还会出现野生的铁人,但几率很低,因此不推荐。

基本流程

①在第一层的A-3与火龙战斗,HP降到一定程度后火龙会逃走。
②与起点的アルフ对话,启动电梯。
③在D-3坐电梯来到第二层。
④坐第二层D-2中央的电梯来到第一层,与火龙战斗,它同样会逃走。
⑤坐第二层E-2的电梯来到第一层,与两只火龙战斗,胜利后过关。

补充

本关通常时最后要面对两只火龙,不过如果拿到了火龙のお守り,就可以仅和一只弱化过的火龙作战。

在本关打倒杂兵(アースエレメント除外)能随机拿到不思议な键,这是用来开门的钥匙。本关有4个门需要用这个打开,第一层有1个,第二层有3个。由于每个人身上一次只能拿一把,因此拿到之后要尽快用掉。

在第二层D-2有3个门需要打开,在慰灵碑前可以拿到キレイな指轮,原路返回的话可省掉一个钥匙。之后返回第一层的C-3,与深处的ドッガ对话能拿到火龙のお守り。在与火龙的第2战前拿到火龙のお守り,即可发挥效果,这样第3战的地点改为坐第二层D-2西侧电梯到达,对手是一只火龙。

最速流程

最速流程毫无疑问就是打两只火龙,速战速决。

S级流程

必须拿到火龙のお守り。使用不思议な键开门就有分数,而拿到火龙のお守り也有分数,基本上保证了S级。

强敌资料

名称	部位	弱点	耐性
ファイヤードラゴン	头部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	四足	冰	炎
	腹部	斩击、打击、刺突、冰	炎
	背	冰	炎
	尾	斩击、冰	炎

リトルグリーバーの生态

Ⅰ:GR 6	Ⅱ:GR 9	Ⅲ:GR 12

毒虫身上始终不乏重要素材,因此这个任务是相当重要的。本任务耗时较长,约20分钟才能完成一盘,幸好3条BOSS虫均可断尾,因此希望满载。恶心的是最后的过关奖励会奖励非毒版素材。



不过需要注意的是毒虫的实力不容小视,其尾部横扫和前方拍击不但威力大,而且是范围攻击。双重麻痹弹能同时让两名玩家定住不动,同样是非常无耻的杀招。毒虫的最大弱点头部可以直接攻击,因此攻击力够高的话会比较轻松。破坏掉毒虫的尾部会掉落素材,不过其尾部是除了炎属性外全耐性,攻击力不够的话就惨了。

这个任务有一名会使用3级回复术的NPC,因此理论上来说单挑想赢也不是不可能的。不过要注意的是NPC如果死亡,任务就会立即失败。BOSS战前对NPC咏唱防护可以说是必须的。

最后需要注意的是,这个任务的大蜘蛛只会掉落蜘蛛の卵。

基本流程

①在起点与モリス对话。
②打倒大蜘蛛(推荐C-5)获得蜘蛛の卵。
③在B-4放下蜘蛛の卵,进入BOSS战,对手是リトルグリーバー。
④胜利后与モリス对话,带上他来到E-4,清光这里的所有敌人后调查光点,进入BOSS战,对手是リトルグリーバー。
⑤胜利后与モリス对话令其加入。在C-1得到リリの花。
⑥在D-4放下リリの花,与最后的BOSS リトルグリーバー对战,胜利后过关。

补充

要想在最后打毒虫，就得在得到リリの花之后，通过连续的下风移动到D–5与パート对话，这样他会告诉你有关毒虫的情报。之后在E–4的光点处可以拿到毒キノコ，把它取代リリの花放到D–4的高台上，即可迎来ポイズングリーパー了。

另外在⑤中，与モリス对话时选择否，就可以不让他加入，这样在最后的战斗中就不用担心因为他被打死而导致失败了。

最速流程&S级流程

这个任务要想最速的话，惟一的途径就是加强攻击力，从而快速打倒敌人过关。好在这个任务一般来说只要通过就是S级，无论最后带不带モリス、以及打不打毒虫。这个任务要想最速的话，惟一的途径就是加强攻击力，从而快速打倒敌人过关。好在这个任务一般来说只要通过就是S级，无论最后带不带モリス、以及打不打毒虫。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
リトルグリーパー	头部	斩击、打击、刺突、风	土
	四足	风	土
	胴体	斩击、打击、刺突、风	土
	尻尾	风	斩击、打击、刺突、土
ポイズングリーパー	头部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	四足	炎	冰
	胴体	斩击、打击、刺突、炎	冰
	尻尾	炎	斩击、打击、刺突、冰

简明用语	
花（はな）OK	花已经交出去了
キノコをまかせて	毒蘑菇就交给我吧
毒虫（どくむし）を狙って（ねらって）もいいのか?	打毒虫怎么样?

疾风の追击战

Ⅰ：GR 6	Ⅱ：GR 8	Ⅲ：GR 11

这个任务非常耗时，优点在于整场任务共有6次断风龙尾的机会。不过在这个任务的地图上栖息着大量强敌，包括大蜘蛛、大白鼠、冰巨人，对于需要这些敌人身上素材的人来说，本关是个不错的选择。

基本流程

①与起点的スチュアート对话。
②风龙会随机出现在F–2、C–2、D–5、G–7、I–3五处，调查该处的光点后，如果风龙正好在此，便会进入BOSS战。一定HP以下时风龙会逃走。
③五处全部清扫完之后，来到G–4与风龙进行最终决战，胜利后过关。

补充

先与E–4的オレオ对话，再去D–5调查骷髅，之后再返回与オレオ对话，这样他会在龙回巢的时候告诉你方位。事实上没有什么作用。剩余时间不多时，任务会强制终了。

最速流程&S级流程

本任务要想加快速度，4人必须。由于风龙会随机出现在5处，因此必须分头搜索。找到之后会进入BOSS战，全员到齐。胜利之后立刻死回起点，再分头搜索，这样是最快的方法。由于风龙不会出现在之前出现过的地点，因此越往后就越容易。

只要速度够快，本关就能拿到S级。

水脉の苍龙

Ⅰ：GR 6	Ⅱ：GR 9	Ⅲ：GR 12



究极素材冰龙の坚头盖只有在Ⅲ中才会出现，因此本任务意义重大。在下位和上位任务中，由于古龙关的冰龙能掉落一切东西，所以要打冰龙的话不推荐在这里进行。不过本关有5只大水蜘蛛，而且荒野中栖息着诸如火狗、大白鼠、风龙等强敌，因此意义重大。

基本流程

①与起点的テレーゼ对话。
②干掉分布于E–3、C–4、E–5、G–4四处的5只大水蜘蛛。注意C–4有两只。顺序不限。
③打死4只或5只大水蜘蛛后与テレーゼ对话选择结束，之后便可以拿到龙の角笛。
④在之前打大水蜘蛛的地方调查光点，之后会进入BOSS战。干掉4只的话会打一只冰龙，干掉5只的话会打两只冰龙。胜利后过关。

最速流程&S级流程

本关的最速在于攻击力，快速打倒大水蜘蛛即可。

只要最后打两只冰龙，S级是十拿九稳的。但是双冰龙的难度相当高，最好是用睡眠魔法定住一只，剩下的人围攻另一只，干掉一只后才简单起来。冰龙的吐息因为是魔法攻击，威力巨大，连发的话就相当棘手了。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
アイスドラゴン	头部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	四足	炎	冰
	腹部	斩击、打击、刺突、炎	冰
	背	炎	冰
	尾	斩击、炎	冰

黑铁の巨人

Ⅰ：GR 6	Ⅱ：GR 9	Ⅲ：GR 12



本系列任务的过关速度可以说是仅次于红巨人的，不过本系列任务无论下位、上位还是超位均有很好的素材，因此同样是极其热门的任务。从GR 6到GR 7打它准没错。值得一提的黑机兵外强中干，实力很弱，完全不能和毒虫、古龙相提并论。

基本流程

①从C–2进行传送。
②从A–2进行传送。
③从C–1进行传送。
④从C–3进行传送。
⑤在C–2与黑机兵进行战斗。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
黑机兵	头部	打击	无
	腹部	打击	无
	左右足	打击	无

S级流程

本关要想拿S级评价，就一定要引发黑机兵暴走事件。要想让其暴走，必须找出3个ウィザード魔道兵并灭之，为此我们需要两个传送石のかけら，打倒路上的铁人和金人便有几率获得。注意本关的铁人和金人只会掉落这个东西。

首先，在②时改从C–1传送，会发现一个ウィザード魔道兵；之后在④时先去D–2可以找到一个ウィザード魔道兵，然后再去B–2传送，会见到第三个ウィザード魔道兵。将这三人消灭之后，就会出现黑机兵暴走的讯息，之后再打倒黑机兵即可。暴走黑机兵会比平时更弱。

古の龙王

Ⅰ：GR 6	Ⅱ：GR 9	Ⅲ：GR 12

本关称得上是最终任务。由于可以很方便地挑战风火土冰四龙，想打龙的素材来这里用断尾大法准没错，惟一的遗憾是在超位任务中最珍稀的坚头盖不会掉落。最终的强敌古龙亦是身上满载着令人垂涎的好东西，不过其实力亦是不容小看的，单是风火土冰四属性耐性就让玩家的攻击力立马下降一大截。古龙拥有多种全体攻击的必杀技，还有作为魔法攻击的光之刻印，一不小心就会灭团。比较保险的打法是2 ON 2，也就是两人进攻，两人辅助，等攻方的AC枯竭后再换手。打的时候尽量不要乱跑，免得连累全队人都挨全体攻击。

在GR 12中，本关的另一大意义是制作究极防具冰龙の足铠。这个防具要求有7滴冰龙の纯血，断冰龙的尾即可获得，但几率很低。如果想制作这个防具的话，和冰龙泡茶几百次是在所难免的。

基本流程

①打倒冰龙、火龙、地龙、风龙。顺序不限。
②调查起点附近地上的光点，与BOSS古龙开始战斗。胜利后过关。

最速流程&S级流程

最速流程就是一上来先练气，之后4个人每人单挑一只龙，之后再练气，打败古龙过关。如果实力差一些的话就分两路，每一路负责两只龙。如果更差的话就只能4人一起慢慢清理4龙了。

本关只要过关就是S级。

强敌资料			
名称	部位	弱点	耐性
エンシェントドラゴン	头部	斩击、打击、刺突	炎、冰、风、土
	四足	无	炎、冰、风、土
	腹部	斩击、打击、刺突	炎、冰、风、土
	背	无	炎、冰、风、土
	尾	斩击	炎、冰、风、土

截稿刚刚得到消息，Level–5已经于3月12日更新了古魔人系列的任务，同时追加了4种防具和魔人の斧。已确认GR 12的防具中没有增加强さ的胴装备和腕装备，因此GR 11的メタルホーバーク、炎龙の腕轮、ワイバーンアーム依然是玩家的不二之选。

《街霸》，一个在二十年前定义了格斗游戏概念，复兴了街机游戏市场的伟大系列，在相隔了近十年之后，终于推出了系列的正统续作，而今春推出的家用机移植版更是引爆了“街霸饭”以及众多格斗游戏玩家的热血斗魂。浓墨重彩的高清画面，易学难精的游戏系统，爽快的操作手感，100% 的移植度，丰富的追加内容，流畅的网络对战……这一切正是我们所需要的，也是次世代格斗游戏所追求的！对于《街霸IV》这样的神作，不必多说些什么，拿起你的手柄和摇杆，在世界的舞台上寻求你的斗强之梦吧！

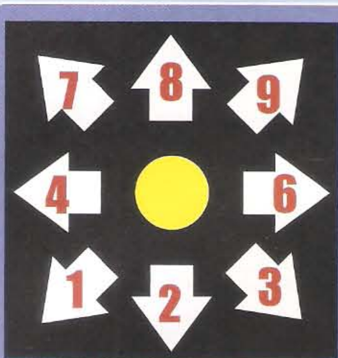
文 胜负师 & 风间仁（levelup.cn） 美编 NINA



街头霸王IV		Capcom	格斗
PS3	STEET FIGHTER IV		日版
	2009年2月12日	1～2人	7990日元
	对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

系统解析

《街霸Ⅳ》融合了《街霸Ⅱ》、《街霸 ZERO》、《街霸 3.3》的经典元素，但与它们又有比较大的区别，系统方面的专有名词比较多，不仅和对战本身相关，还涉及到一些模式中的挑战内容。在攻略的第一部分我们会先对这些名词一一解释，对于大家全面了解对战系统应该会有一定的帮助。



指令方向及按键缩写

按键	缩写
弱拳键	LP
中拳键	MP
重拳键	HP
弱脚键	LK
中脚键	MK
重脚键	HK
两个拳键同时按	PP
两个脚键同时按	KK
三个拳键同时按	PPP
三个脚键同时按	KKK



游戏图例

①街机模式得分连胜数等信息
②体力槽
③剩余时间
④胜利局数显示
⑤角色名与头像
⑥超杀槽
⑦复仇槽
⑧附加信息
⑨街机等待标志

普通技 NORMAL MOVES

普通的攻击方式，通过弱、中、强不同强度的拳脚按键与站立、下蹲、跳跃、近距离、远距离等状态下进行组合，就能形成多彩的攻击方式，是玩家最基本的攻击手段。

特殊技 UNIQUE ATTACK

以固定方向与按键进行特定组合而形成特殊攻击或动作，特殊技与普通技有一个共同点，那就是防御后不会削减防御方的体力。



必杀技 SPECIAL MOVES

通过相对复杂的方向与按键固定组合所形成的攻击方式，拳脚键的强弱会让同一必杀技产生三种不同的强度，对部分必杀技的动作和性能都有明显的影响。大部分必杀技可以在特定的普通技或特殊技后取消输入，形成连续技。而必杀技的另一个特点是防御后会削减防御方少量的体力，而必杀技中的指令投则无法拆投。

防御 BLOCK

本作中的防御虽然叫 BLOCK，但与《街霸 3.3》中 BLOCKING 概念完全不同，指的就是普通意义上的防御。站立方向拉后可防御上段和中段攻击，方向拉后斜下可防御下段攻击，投技不能防御。本作中没有空中防御。

前冲／疾退 DASH

快速输入两次前方向为前冲，快速输入两次后方向为疾退。DASH 的持续时间短，但过程中不能进行攻击，也无法防御，疾退拥有短暂的无敌时间。除了用于快速调整双方距离，前冲常常是大威力连续技中必不可少的衔接部分。

投技 THROWS

《街霸Ⅳ》的普通投技指令与《街霸 3.3》类似，LP+LK 或 6LP+LK 为向前投，4LP+LK 为反向投。普通投的发生动作极快，在近距离时经常能拼赢普通技和必杀技，所以玩家应该养成双方一贴近就用投技或拆投的意识。拆投的方法是在投技发生动作中按 LP+LK，拆投有效时间很短，一般需要提前判断对手是否使用投技。指令投属于必杀技的范畴，攻击力一般大于普通投，且不能拆解，但用指令投也不能拆解普通投。部分角色有空中投技，输入方法是跳起后按 LP+LK，空中投不能拆解。



挑衅动作 PERSONAL ACTION

操作方式为 HP+HK，一般只能在地面挑衅（火引弹除外），也称“个人动作”。在本作中每个角色的挑衅动作均有 10 种，在选人画面中可以选择。不过本作的挑衅不具备《街霸 3.3》增加能力的效果，只能在挑衅途中取消动作，因此不具备什么实用性。

拯救攻击 SAVING ATTACK



在美版中叫法不同，称之为“FOCUS ATTACK”，以下统一简称为 SA。SA 的操作方式为 MP+MK，是游戏中最为重要的新系统。SA 类似于《街霸 3.3》的 BLOCKING 系统，但使用风险要大得多，特性也更为复杂：

① SA 根据按住 MP+MK 的时间长短分为三个等级，1 级 SA 命中只会产生普通技命中的效果，COUNTER 时会产生 2 级 SA 的效果；2 级 SA 是在角色身体闪光时松开按键，命中后对手会慢慢倒地，相当于短暂的眩晕状态，可用地面连续技进行追打，但如果追打速度不够快，那对手就会变为浮空状态；3 级 SA 是按键蓄力至最大，攻击变为防御不能，命中后对手倒地的速度更慢，更容易追打。

② SA 过程中可以用类似 BLOCKING 的方法格档一次攻击，格档成功后依然是会受到损伤的，此段体力损伤显示为半透明状，可随时间恢复，恢复速度还比较快，但如果在恢复前被对手攻击命中，半透明的体力就会变成确实的伤害。在时间结束时，判定双方的体力多少，半透明体力是计算在内的。

③ SA 在攻击动作发出前和发出后，都可以用前冲或疾退来取消硬直动作，这一点非常重要，是 SA 最基本的用法，特别是要熟练掌握 SA 后取消前冲的输入节奏与时机。

④ SA 不能格档的招式很多，比如投技、多段判定的普通技和必杀技，另外可以注意一下出招表，在招式名称右边标有红色五星标志的，就是破甲技（ARMOR BREAK），可以直接把 SA 状态打破。由于使用 SA 时存在的险情很多，因此不建议将 SA 频繁地单独使用。



超杀槽 SUPER COMBO GAUGE

超杀槽就是画面下方的蓝色气槽，一共分为 4 格，在攻击命中、被命中、防御或被防御等情况下都会有所增加，主动方超杀槽增加量更多。空发必杀技可以增加超杀槽，但空发中、强的普通攻击就不能像《街霸 3.3》那样增加气槽了，避免了双方拉开距离出空招的消极局面。与超杀槽相关的内容有 EX 必杀技和 EX 拯救、超必杀技三项。

EX 必杀技 EX SPECIAL MOVES

查看出招表时，招式名右边有蓝色五星标志的招式可以使用 EX 版，使用方法是必杀技指令为按拳键时改为按任意两个拳键，为脚键时则是按两个脚键输入。EX 必杀技是通常必杀技的强化版，没有强弱之分，每使用一次要消耗 1 格超杀槽，一般来说会增加攻击力或连击数，也可能让原本必杀技的特性发生改变。

EX拯救 EX SAVING

在美版《街霸IV》中称之为“EX FOCUS”，以下简称为“EX SA”。EX SA有两种使用方式，在普通技命中或被防御时按MP+MK，可取消普通技硬直使出SA，但并不是所有的普通技都可以连接EX SA的，而且要费2格超杀槽，这种用法在实战中意义不大，一般很少会用到。另一种用法是在必杀技或EX必杀技命中或被防御时按MP+MK，可以取消必杀技硬直以及后半部分的动作，同样要耗费2格超杀槽。这种用法一般用于强力的连续技中，就算必杀技被防御，其破绽也会被EX SA大大减少，甚至之后依然占据主动。

两格气槽的代价不小，因此在将EX SA用于实战前，一定要先把相关的连续技练到基本无失误。



超必杀技 SUPER COMBO

在超杀槽4格全满的状态下可使用的威力巨大的招式，除投技系超必杀技外，均可在特定的必杀技之后取消使用形成连续技。不过因为蓄满4格超杀槽比较费劲，一次用完感觉比较奢侈，所以使用时要慎重些。



奥义 ULTRA COMBO

与奥义相联系的是超杀槽一端的圆形槽——复仇槽（REVENGE GAUGE）。在受到伤害时或使用SA格档时复仇槽就会增加，复仇槽达到50%以上时就能使用华丽的奥义了。在复仇槽达到100%时，奥义的攻击力会大幅上升，一般都能打下对手一半体力。使用奥义后，复仇槽归零，每一局开始时，双方的复仇槽也会清空，有点儿“不用白不用”的意思。奥义不能在任何招式后面取消输入，只能单发，但是配合EX SA以及一些有浮空特性的招式，依然可以形成连技，而“裸杀”式的单发反击因为不会受到连续技威力修正的影响，往往也能起到一发逆转的效果，在我方体力一半以下、对手又能使用奥义的情况下要特别小心。

眩晕 STUN

眩晕值是正常游戏中看不到的数值，只能在练习模式中调出显示。在连续受创时，眩晕值会累积，突破上限值后角色就会处于毫无防备的眩晕状态，用快速按键和摇方向的方法可以缩短眩晕时间，但基本上是任人宰割。连续处于非硬直状态1秒钟以上时，眩晕值会快速减少直至归零，防御、倒地等硬直状态中，眩晕值不会发生变化。每眩晕一次眩晕上限值会增加20%。每个角色的眩晕上限是不同的，身体越强壮的角色上限值越高，也就越不容易被打晕。注意，超必杀技和奥义命中不增加眩晕值。

受身 RECOVERY

在被对手打倒，落地瞬间按方向下，或是按任意两个拳脚键，就可以快速起身。一般来说只要连续输入指令，受身就能成功。但要注意，被蹲HK、投技、超必杀技、奥义命中时是不能受身的。



附加信息 BONUS MESSAGES

对战画面中，除了会出现连击数（HIT COMBO）显示，还有三种附加信息。TECHNICAL在使用拆投和受身时会出现；REVERSAL是在硬直时间消失瞬间使用必杀技、EX必杀技、超必杀技、奥义后出现；COUNTER HIT是在招式攻击判定出现前被命中时出现，COUNTER状态伤害值更大，硬直时间更长，也可以形成一些原先不成立的连续技。

模式介绍

本次的家用机版《街霸IV》制作比较用心，模式也相当丰富，另外也包含了大量的收集要素和花絮内容。在这一部分中，不仅会为各位介绍所有模式的基本情况，还会公布各种隐藏要素的情况。至于奖杯部分的内容，请参看《街霸IV》的“奖杯攻略”。

街机模式 ARCADE MODE

单人游戏模式，因为每个角色都包含开始和结局动画，也可视为故事模式。在进入街机模式之前，可以设定难度（DIFFICULTY）、局数（ROUNDS）、每局时间（TIME LIMIT）。难度共有8个级别，局数可选1、3、5、7局四种，每局时间可设定30秒、60秒、99秒和无限。



对于打隐藏角色和拿奖杯的玩家来说，选MEDIUM难度、1局制最为合适。在没有需要的情况下，可关闭“街机等待”状态。（详见后文）

TIPS 关于系统语言

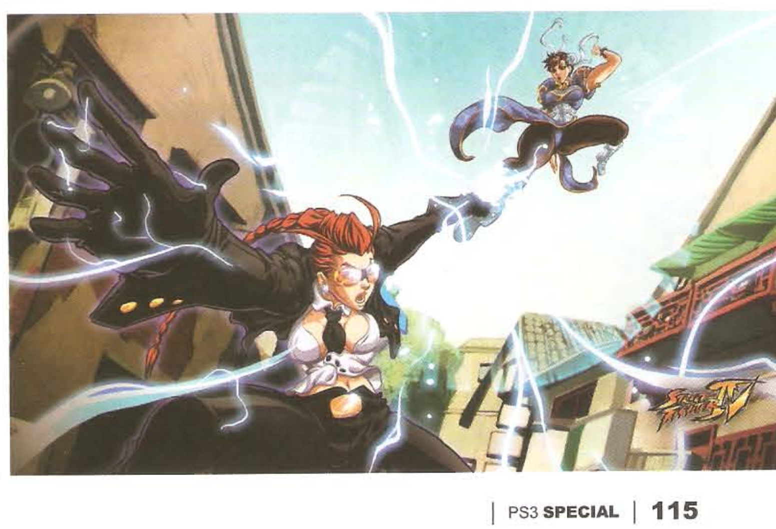
一般来说，国内玩家买到的《街霸IV》以港版居多，港版除了价格相对便宜些，还包含日英双语。当玩家把PS3的系统语言调成日文时，游戏菜单、出招表等信息便显示日文，玩家可以看到“波动拳”、“升龙拳”这样的日文汉字招式名；当玩家把系统语言调成中文、英文等语言时，就会显示英文，虽然看不到熟悉的招式名，但一些不易理解的日文假名变成英文后可让玩家解除语言障碍。另外，日文系统下的游戏主题歌为日语版，其他情况为英语版。

对战模式 VERSUS MODE

对战模式分为三种，玩家对玩家（PLAYER VS PLAYER）、玩家对电脑（PLAYER VS CPU）和电脑对电脑（CPU VS CPU）。玩家对玩家可设定局数和每局时间，后两种玩法还可设定电脑对手的难度。对战模式选人画面中，不仅可以选择角色的服装颜色和挑衅动作，还可以在11种胜利姿式中进行选择。初始状态时，可选角色仅16名，只有在隐藏角色开启后，才能在对战模式中选择。

全隐藏角色出现方法

隐藏角色	出现方法
樱（SAKURA）	使用隆完成任意难度的街机模式
弹（DAN）	使用樱完成任意难度的街机模式
飞龙（FEILONG）	使用亚伯（ABEL）完成任意难度的街机模式
元（GEN）	使用春丽完成任意难度的街机模式
嘉米（CAMMY）	使用绯红毒蛇（C.VIPER）完成任意难度的街机模式
萝丝（ROSE）	使用维加完成任意难度的街机模式
豪鬼（GOUKI）	以上6名隐藏角色出现后，使用已通关的角色在难度不限、不接关、不输一局、无伤胜利达到一定局数（1局制无伤胜利1局以上，3局制2局以上，5局制3局以上，7局制4局以上）的条件下打败塞斯，之后豪鬼会乱入，将其打败后就能使用豪鬼了
刚拳（GOUKEN）	在使用豪鬼通过后，使用已通关的角色在与豪鬼乱入相同条件，并追加使用奥义或超必杀技胜利3局以上的条件下打败塞斯，之后刚拳会乱入，将其打败后就能使用刚拳了
塞斯（SETH）	使用所有角色完成任意难度的街机模式



网络对战 NETWORK BATTLE

当玩家把 PS3 联上网后才可以进入网络对战模式。进入模式菜单后可以看到四个选项。“排位赛”（RANKED MATCH）的胜负会影响“对战得分”（BATTLE POINTS），胜利时的得分与对手的得分高低成正比，失败时的扣分与对手的得分高低成反比，与排位赛



的对手不能连续对战，打完之后要重新搜对手。“玩家赛”（PLAYER MATCH）不影响得分，并可以与同一对手连续切磋。

两种赛制中均有 3 个选项，快速比赛（QUICK MATCH）是不设任何条件，以最快速度搜索出目前可以进行对战的对手；自定义比赛（CUSTOM MATCH）是设定各种条件搜索符合条件的对手；创造比赛（CREATE MATCH）是自己建立对战房间，等别的玩家加入。搜索条件包含局数、每局时间、优先搜索（SEARCH PRIORITY）、优先语言（LANGUAGE PRIORITY）。优先搜索中 STABILITY 表示优先搜网络信号好的对手，SAME SKILL 表



示与自己水平相当的对手，MORE SKILLED 表示比自己强的对手。语言方面可以选日语、英语、意大利语、德语、法语、西班牙语、韩语和其他语种。

“网络排名”（RANKING）具体请参看“玩家资料”的模式说明。

“接受邀请”（CONFIRM INVITATIONS）选项是在收到玩友的邀请信后，可选择是否接受邀请，接受的话就会进入邀请者建的玩家赛房间，如果此时邀请者在对战或取消了房间，那么就无法进入。在建好对战房间后，可选择 SEND GAME INVITE 选项向玩友发送邀请信。

TIPS 关于网络信号

进入网络对战模式后系统首先会提示你，网络信号分为 5 格，与对手的网络状态越好，显示格数越多，所以要尽量选择信号好的对手。不过因为 PS3 的《街霸 IV》网络质量相当不错，1 格信号也可以打打，2 格以上就能流畅对战，所以不必太在意信号问题。

编辑状态 EDIT STATUS

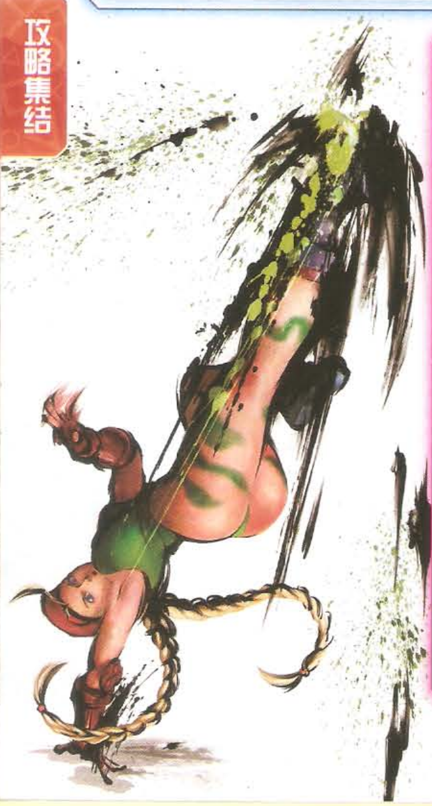
在主菜单或是网络对战模式中按 R1 键，就会进入编辑状态菜单，SET TITLE 选项中可设定自己的称号，SET ICON 选项中可以设定自己的头像。称号一共有 432 个，头像一共有 260 个，在网络对战过程中可以取得一部分，还有相当一部分则是与挑战模式的相关。ARCADE REQ SETTINGS 是街机



等待状态的设置，可选择排位赛、玩家赛或者关闭街机等待，而街机等待可以设定搜索对手的条件，也分为局数、每局时间、优先搜索、优先语言这 4 项。

TIPS 街机等待状态

如果你将你的 PS3 联上网，在默认状态下就会处于“街机等待状态”，在玩街机模式时就会有对手乱入，与你进行网络对战。虽然这很好地模拟了街机厅的感觉，但在还没有打完街机模式的隐藏要素前，会让人觉得很麻烦。因此，可以将 ARCADE REQ SETTINGS 设为 OFF，或是直接拔网线，呵呵！



时间挑战 TIME ATTACK

时间挑战属于挑战模式（CHALLENGE MODE），玩法是在限定时间内打倒若干对手。采用 1 局制，每局开始时体力都会加满。关卡选择画面的 TIME 表示时限，STAGES 表示要打倒的对手数量，TIME BONUS 表示每打倒一个对手会得到的时间奖励，另外还会奖励时间的情况有三种：用超杀命中对手 +5 秒，用奥义命中对手 +10 秒，无伤胜利 +15 秒。打倒规定人数后，根据所剩时间多少可获得金、银、铜牌。时间挑战 NORMAL 难度共有 20 关，HARD 难度为 5 关，用任意角色挑战增色可，每一关都有一些特殊规则，可对我方产生有利或不利的影响，挑战之前建议先确认一下。

生存挑战 SURVIVAL

生存挑战同属于挑战模式，玩法是以一条体力挑战多名对手。采用 1 局制，时间无限。每打倒一个对手会回复一定比例的体力，关卡选择画面的 HEAL AMOUNT 指的就是体力回复的比例。而 QUOTA 数值所表示的是胜利数是最低标准，要获得金牌需要打倒最低标准 1.5 倍至 3 倍的人数。生存挑战 NORMAL 难度有 20 关，对手是有上限的；HARD 难度为 5 关，对手数量无限，可以一直打下去，除非是想在网络排名上占据一席之地，不然连打几百人没有太大意义。生存挑战可选用任意角色，每一关同样会有特殊规则。

完成所有的时间和生存挑战，可以开启各角色的颜色和挑衅动作，同时也可以取得一些称号和头像。



测试挑战 TRIAL



虽说时间和生存挑战比较费时，但因为有对电脑专用的打法，（详见“奖杯攻略”）所以难度没有想像中那么大。而测试挑战的难度就相当高了，其 NORMAL 难度和 HARD 难度都只有 5 关，普通难度主要是让玩家练习角色的出招、基本连续技和目押连续技，而 HARD 难度每关就只要完成一个高难度连续技，完成即可，没有金、银、铜牌之分。（按 SELECT 键可由技名显示实际出招指令）由于每个角色的挑战均不相同，也就是说要完成全部测试，一共要打 250 关，只要有一两个连技发不出来，就无法将挑战模式完美，条件十分苛刻。测试挑战中可以取得大量的称号与头像，与隐藏要素和奖杯关系密切。

《街霸 VI》连续技的难度主要体现在目押和取消两方面，目押是以普通技形成的连续技，要在特定帧数按拳脚键才能连上，早了招式不出，晚了会被防御，想用按键连打的方式碰运气是不行的，与 3D 格斗中的 JF 技有些类似，慢慢测试按键时机很有必要。而取消的难度一种是体现在蹲 LK 等命中后有利帧数极少却需要取消复杂指令必杀技的情况，而另一种是指在密集指令中用 EX SA 取消，且之后还有复杂的指令。如果遇到了目押与取消难点混合的连续技，那对于初学者来说真是“叫天天不应，叫地地不灵”。游戏中没有连技课题演示，所以只能挑战者自己去琢磨了。



TIPS 连技相关技巧

想提高高难连技的成功率，可用“硬件”和“软件”两种方式来处两种。硬件是指使用摇杆，特别是蓄力型指令用摇杆输入会更快更准，如果只有手柄，那么可以把连技中需要用到按键调到自己顺手的位置来降低连技的输入难度，比如设一个SA的快捷键，遇到EX SA的情况就方便多了。而软件是指掌握各种简易出招方法，比如在蹲MK接623HP的指令，指令可简化3MK・23HP；波动拳接真空波动拳的指令可简化为236P・236P，蓄力系的必杀





接超杀则是4蓄6P・46P；方向一圈投的指令可简化为412369P；豪鬼的瞬狱杀可简化为LP LP 6LK+HP……总之就是用斜方向代替直方向，用必杀技的部分指令替代超杀的前半段指令，稍稍的模糊出招在游戏中都是允许的，可以好好利用这些输入特性。

另外，在连技课题中可以增加步骤，比如LP HP的目押，输入LP LP HP也算是成功了；蹲MK接真空波动拳，在中间夹一个波动拳也没问题，指令变为蹲MK・236P・236P，这样一来，输入难度也可以降低。

练习模式 TRAINING MODE



格斗游戏家用机版的标准模式，主要用于练习角色出招和连续技。进入练习模式后，按START打开菜单，可选择TRAINING OPTIONS对练习模式进行一些设定。推荐设置是GUARD调成AUTO BLOCK，对手第一下攻击不防御，之后如果连续技不成立就会防御；S.C. GAUGE和REVENGE GAUGE可以调成REFILL，超杀槽和复仇槽会自动回复，可用于练习各种强力连技；ATTACK DATA调成ON，这样就会显示伤害修正、连技总伤害、最大伤害、连击数等数值，连隐藏的眩晕值也会显示，对于了解招式和连技的具体威力很有帮助。

玩家资料 PLAYER DATA

在这个模式中可以查看玩家个人的游戏数据。在PLAYER RECORD中，会显示总的游戏时间、称号与头像的取得率、当前对战得分与最高对战得分、网络对战



场数、胜率、连胜数等数据的统计。CHARACTER RECORD是角色的使用率。MEDAL LIST是网络对战奖章的获得情况。

RANKING是网络排名，需要联网后才能进入，可以查看的排名情况有街机模式得分、对战得分、排位赛胜利数、HARD难度时间挑战与生存挑战各关成绩。需要注意的是街机模式只有难度在普通以上、局数设定为3局制、每局99秒的设置，其成绩才会被网络排名认可。

TIPS 奖章解读

奖章共分18种，只能在网络对战中取得，每符合一次条件，就能获得一个相关的奖章。各种胜利情况的奖章是按每一小局来计算的，比如你以30%的体力、用奥义获胜一小局，那可以得到“绿拳头”、“金V字”两个奖章，如果这一局里还有率先命中对手、受身、打对手COUNTER等情况，可以获得的奖章就更多了。需要注意的是，一定要完成比赛才能取得奖章，中途断线是不行的。



奖章造型	取得条件
金五星	在网络对战中获胜
金拳头	胜利时体力在81%～100%
银拳头	胜利时体力在61%～80%
铜拳头	胜利时体力在41%～60%
绿拳头	胜利时体力在21%～40%
蓝拳头	胜利时体力在11%～20%
红拳头	胜利时体力在10%～0%
金皇冠	无伤胜利
红V字	对手在防御时被可削减体力的招式打败
金V字	用奥义取得胜利
银V字	用超杀取得胜利
铜V字	用奥义和超杀以外的手段取得胜利
蓝V字	时间结束判定胜利
金摇杆	使用受身或拆投（出现TECHNICAL字样）
七转八起	在硬直时间消失瞬间使用必杀技（出现REVERSAL字样）
双拳标记	把对手打成COUNTER状态（出现COUNTER HIT字样）
眼睛标记	在一局开始时首先命中对手
小鸡标记	将对手打成眩晕状态

鉴赏模式 GALLERY

鉴赏模式中共有三项内容，影像（MOVIES）、原画（ARTWORK）、制作人员列表（CREDITS）。影像选项中的PROLOGUES和ENDINGS分别是所有角色街机模式的开场与结局动画，每个角色各一段，用它可以确认哪些角色没有通关。SPECIAL影像共6段，分别是游戏开场动画、隆对肯、春丽对毒蛇、古烈对亚伯、豪鬼对刚拳、维加对塞斯，其水墨风格相当华丽。

原画选择中的OFFICIAL为官方海报，共有6张；CHARACTERS为角色设定原画，共有219张；STAGES为对战场景及场景中人物的原画设定，共有24张。

鉴赏模式中的内容与奖杯无关，开启方法主要和各模式的完成情况有关，所有角色街机模式通关，影像部分差不多就全了，而NORMAL难度的测试挑战，每过一关就能开始一张角色原画。随着游戏进程，所有内容都会自然开启，因此不必太刻意。

设定模式 OPTIONS

因为对战中的局数、时间等在选择模式时就可以即时设置，所以《街霸VI》的设定模式比较简洁，只有按键调整（BUTTON CONFIG）、显示调整（SCREEN CONGIG）、声音设置（SOUND SETTINGS）和系统设置（SYSTEM SETTINGS）这四项。其中比较特别的是显示调整中可以把体力槽和气槽调整到画面的任何位置，甚至放到画面之外；声音设置中可以对每个角色说的是英语还是日语进行单独设定，觉得外国人说日语比较别扭的玩家可以自行调节；在系统设置中，玩家可以选择INSTALL将部分资料装入硬盘，但需要2200MB的空间，安装后读盘速度有明显提升，推荐安装。



角色攻略

《街霸Ⅳ》的家用机版可选角色达到25名，比街机版增加了8名，每个角色都各具特色。对于玩家来说，熟悉每个角色的基本特点和打法在网络遭遇战中还是很有必要的。以下角色攻略会对所有人物的对战要点、招式性能、主要连续技进行图文解析，希望能够助各位玩家一臂之力。



中远距离的牵制


▲重升龙拳具有较长的无敌时间。

隆是《街霸》永远的主角，以飞行道具“波动拳”、蹲MK等招式进行牵制，在引诱对手跳跃后用对空技进行迎击的基本战术也一直没有改变。在应对对手跳跃攻击的场合，距离远时可用站立HK，而距离近时最好用升龙拳将其击落，部分场合可用蹲HP代替升龙拳对空。与对手间隔较远时，用速度不同的波动拳牵制，如果对手同样使用飞行道具来抵消，可在其中夹杂EX波动拳。中距离战时，可用蹲MK接波动拳牵制，稍稍接近后的蹲HK也会有出其不意的效果，而对手跳跃时，则可以用跳HK拦截。


▲隆的普通技也有很强的迎击效果，有时可以代替升龙拳。


▲对手的招式落空时，可立即用蹲HK将对手扫倒在地。

近战核心：投与升龙

在近距离时，隆可以用发生速度快的蹲LP为起点，LP命中时以目押连续技进行有效打击，被防御时就积极使用投技。当对手对投技有所戒备并使用打击技还击时，可用升龙拳将对手打成COUNTER状态。在有超杀槽和复仇槽的情况下，还可以在升龙拳之后接上强力的连续技。


▲用EX SA取消升龙拳被防御时基本没有破绽，命中时可接以强力连续技。在超杀槽蓄起两格以上后可积极使用。

对手倒地之后

用投技令对手倒地后，可用跳MK或跳LK打对手逆向。如果是以蹲HK将对手扫倒，那么可以在对手起身时，以特殊技“鸠尾碎”（6HP）、蹲MP或投技等手段狙击对手。

版边的压制与追打

将对手逼到版边后，无论对手是否防御，都可以积极使用EX波动拳。在版边，蹲MK接EX波动拳命中后，可以追击奥义“灭·波动拳”，其威力相当惊人，而且连技的输入难度低，伤害稳定。


▶ EX波动拳被防御的话，就再次使用蹲MK接EX波动拳，对手轻举妄动就会中招。

超杀槽的使用之道

在蓄起超杀槽后，主要消耗在升龙拳之后的EX SA取消，EX龙卷旋风脚用于连续技，版边则可用EX波动拳狙击对手。真空波动拳一次耗费4格气槽，在非必要的场合不要使用。

必杀技介绍

波动拳（236P）

向前方发射的飞行道具，隆的主力必杀技。可用于中、远距离牵制或连续技，用途广泛。弱、中、强波动拳的弹速依次上升。EX版为2连击，命中后对手倒地。



升龙拳（623P）

向斜上方突击的必杀技。弱升龙拳的破绽比较小，而且命中后还可以用真空波动拳进行追打。中、强、EX升龙拳的无敌时间较长，是用于迎击对手跳跃攻击的重要技能。升龙拳在地面与对手的跳跃攻击相杀时，可接超杀或奥义。



龙卷旋风脚（214K）

回转突进的脚技，可以将SA的格挡击破，命中后对手倒地。另外，还可以穿过部分角色的飞行道具。EX版为真空龙拳旋风脚，多段判定，致晕率高，在版边命中还可追击灭·波动拳。空中龙拳旋风脚同样有破SA的效果。



真空波动拳（236236P）

隆的超必杀技，波动拳强化版，弱、中、强同样会影响弹速。真空波动拳可用于连续技、对空、反击等场合。



灭·波动拳（236236PPP）

隆的奥义，向前方放出巨大波动拳。由于发动速度很慢，很容易跳过，而被防御后也会产生大破绽，单独使用危险性太大，因此一般只在连续技中使用。

主要连续技

①蹲LP＞蹲HP＞龙卷旋风脚

隆的基本连续技，蹲HP目押命中可将蹲着的对手打成站立状态，之后的旋风脚可稳定命中。目押衔接上略有难度

②鸠尾碎（6+HP）＞蹲LP＞蹲HP＞（取消）弱升龙拳＞强真空波动拳

在SA命中后可以使用这样的连续技。如果觉得目押难度太大，可在鸠尾碎之后直接出弱升龙拳。

③空中龙卷旋风脚＞强真空波动拳

在超杀槽蓄满后，可以积极使用空中版旋风脚，如果命中对手就能以真空波动拳实现大伤害。

④蹲MK＞EX波动拳＞EX SA＞（取消）前冲＞灭·波动拳

不在版边的情况下也可以在EX波动拳后接灭·波动拳，只是需要使用EX SA，这样就要用到3格超杀槽。

⑤近距离HP＞（取消）升龙拳＞EX SA＞（取消）前冲＞灭·波动拳

这套连续技稳定而强力，从升龙拳到灭·波动拳的部分是痛击对手跳跃攻击的强力手段，总之是《街霸Ⅳ》隆使用者最需要熟练掌握的连续技。

说明：角色攻略中的招式名称采用日版招式名，请与“必杀技介绍”部分的指令相对照，或自行参看游戏中的出招表。



肯与隆的区别

与拥有优秀拳系普通技的隆相比，肯在脚上的招式更强些，并且比隆拥有更多的特殊技，攻击的变化也更为丰富。不过，肯的必杀技、超杀以及奥义等方面的性能却不如隆。



▲隆与肯在一些相同招式上也有微小的差别，例如肯的蹲 MK 就比隆更迅速。

多用脚少用波动

肯的波动拳要比隆的性能差，因此不能像隆那样频繁使用波动拳来牵制对手的进攻，不过拥有高性能的特殊技 6MK 以及下蹲中脚的肯应该采取主动进攻的战法。由于 6MK 可以在大幅前进的同时进行攻击，所以应该围绕它以中距离（6MK 的前端刚好打得到对手的距离）开始进行主动攻击。另外，6MK 即便被对手防御也几乎不会处于劣势，因此可以继续使用下蹲 MK 并再次使用 6MK 进行连携，或者与跳跃攻击配合使用。



▲ 6MK 命中之后使用下文所述的“移动投”也十分奏效。

肯的接近战

与隆相同，近战时肯以迅速的蹲 LP 为起点，之后使用投技或蹲 MK 的二择来打破对手的防御。特别是投技之后肯的起身压制攻击十分强悍，因此应该多用投技。另外，肯的 EX 升龙拳比隆的威力高，可以用于对付那些喜欢用跳跃回避投技的对手。

倒地后的逆向攻击

在将对手放倒后，肯使用跳 MK、跳 LK 以及空中 EX 龙卷旋风脚进行逆向打击的效果十分明显。另外，肯的跳 MK 要比隆的性能更高，更容易成功对对手进行逆向攻击。如果逆向攻击没有得逞，可在对手起身的瞬间使用投技或蹲 LP 进行攻击。



▲跳跃至顶点附近发动的 EX 空中龙卷旋风脚会使对手很难辨别正确的防御方向。

上级技巧“移动投”

移动投是指取消 6MK 的出招而在逼近对手后突施投技，这个特殊的投技比普通投技距离更远。具体的出招方法是“6MK > LP+LK”，按键速度一定要特别快。虽然这招一开始很难掌握，不过想要成为使用肯的高手就必须要将它练熟。



▲普通投技在这个距离无法成功……



▲使用移动投则成立。

超杀槽的使用之道

肯的超杀槽可以在大威力的 EX 升龙拳、命中后我方优先行动的 EX 龙卷旋风脚、用于逆向攻击的 EX 龙卷旋风脚等情况下使用。另外，为了降低连续技中升龙拳的风险，使用 EX SA 取消升龙拳并发动奥义也是不错的选择。

必杀技介绍

波动拳（236P）

远距离飞行道具，根据不同强弱的拳键波动拳的飞行速度不同，拳越强波动拳的速度越快，EX 波动拳拥有二段判定。



升龙拳（623P）

弱升龙拳无敌时间较短，容易在击中对手的同时被对手的招式击中，中升龙拳的无敌时间长，可经常使用。强升龙拳发动非常迅速，但是第一段攻击的范围非常狭窄，不适合多用于对空。升龙拳主要用于连续技中。

龙卷旋风脚（214K）

旋转攻击的突进技，弱、中、强不同按键的龙卷旋风脚的移动距离和攻击次数递增。EX 龙卷旋风脚的移动速度更快，并且在命中后我方有少许的有利帧数。

空中龙卷旋风脚（空中 214K）

龙卷旋风脚的空中版，在空中



不同的位置发动其轨道有不同的变化。由于落下的着地点不容易判断，因此会使对手的迎击造成困难。EX 版空中龙卷旋风脚更易于与地面技形成连续技。

升龙裂破（236236P）

连续发动升龙拳的超必杀技，优点是发动时拥有无敌时间，发动速度迅速，不过最初的升龙拳部分的命中距离比较短。



神龙拳（236236PPP）

连续发动火焰升龙拳的奥义。用于对浮空的对手进行追击时威力很低，因此主要在 SA 命中后使用，或是直接发动（俗称“裸杀”）。



主要连续技

①蹲 LP×3 > 强升龙拳

由接近战时使用频度最高的蹲 LP 开始发动的连续技，蹲 LP 至强升龙拳无需取消便可以连接，超杀槽满时还可以取消升龙裂破。

②近距离站 HK >（取消）强龙卷旋风脚

超杀槽没有蓄满时的基本连续技，龙卷旋风脚之后可对喜欢疯狂反击的对手使用升龙拳，对于喜欢防御的对手使用投技进行攻击。如果使用 EX 龙卷旋风脚的话，会形成我方先动的有利态势，因此有富余的超必杀槽可以多使用。

③ EX 空中龙卷旋风脚 > 蹲 MK >（取消）强龙卷旋风脚

由很难判断防御方向的 EX 空中强龙卷旋风脚开始发动的连续技，多用于对手起身攻击时的阻击。

④强升龙拳（COUNTER）> EX SA >（取消）前冲 > 神龙拳

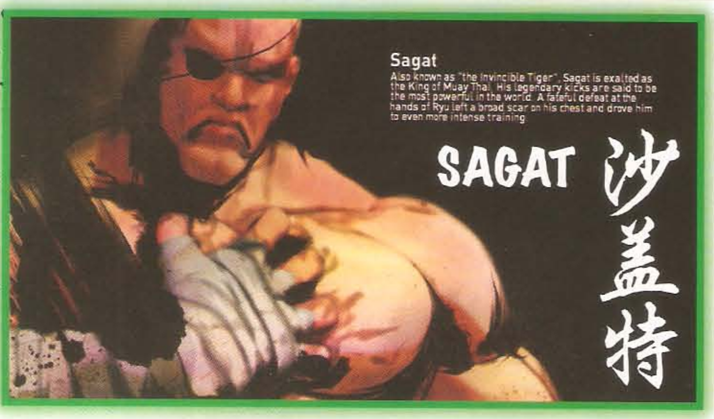
只有在强升龙拳 COUNTER 命中的情况下神龙拳才能全部命中。

⑤蹲 HP >（取消）波动拳 > EX SA >（取消）前冲 > 蹲 LP > 蹲 HP > 波动拳 > EX SA >（取消）前冲 > 蹲 LP > 蹲 HP > 强升龙拳

版边限定的连续技，虽然要消耗全部 4 格超杀槽，但是很容易造成对手的眩晕状态。

⑥近距离站立 HP >（取消）EX 波动拳 > EX SA（LV2）>（取消）前冲 > 近距离站立 HP > EX 升龙拳

依然是在版边才能成立的连续技，也是使用 2 级 SA 组成连击的少数连续技之一，SA 松开按键的时机很重要。



波动地狱的强力牵制



▲远距离低波连发途中夹杂高波，可有效防止对手跳跃，在特定距离还能用 6HK 将对手打成浮空状态。

沙盖特在《街霸Ⅳ》中的角色性能非常高，飞行道具的牵制力强，普通技的判定大，奥义实用且攻击力高。其基本战法是用飞行道具牵制对手，诱使对手跳跃，再以各种对空攻击迎击。对蹲下状态的对手可用不同速度的グランドタイガ－ショット（低波）进行牵制，并混入一些高波封住对手的起跳。距离接近时，可用远距离站立 HK 进行牵制。对手跳过来的话，就毫不客气地用タイガ－アッパ－カット（升龙）将其击落。对手也使用飞行道具时，可混入 EX 飞行道具和对手对波。对攻状态时，跳 HK 和タイガ－ニ－クラッシュ（飞膝）都占据一定的优势。



▲远距离站立 HK 是强力的牵制技，对桑吉尔夫这样的大体型角色有特效。较早发动还有很强的对空效果。

接近战的要领



▲飞膝的前端部分被防御时是不会受到反击的，可在远距离站立 LK 或蹲 MK 之后取消使用"中飞膝"。对手如果想要反击，可用升龙截击。

在近战时，飞膝可以发挥其强力的性能。具体用法是在蹲 LK 点几下、蹲 MK 或是远距离站立 LK 等攻击之后，取消 MK 的飞膝，可形成有效连携。因为飞膝攻击的前端被对手防御时，并不会受到反击。对手如果惧怕贸然反击会被升龙打 COUNTER，那么就可以继续用蹲 LK 压制。蹲 LK 之后可用投技、6HP 来打破对手的防御。



▲飞膝过后，如果对手不动，那么还可以用 SA 偷袭或打时间差。



▲对手的下蹲防御用 6HP 就能粉碎。

对空的注意点

在迎击对手的跳跃攻击时，要注意一下沙盖特升龙的无敌时间与按键强弱有关。而在可以使用奥义的场合，可以故意让升龙和对手的跳跃攻击相杀，之后可以接 6HK，再以奥义重创对手。沙盖特消耗超杀槽的连续技非常强力，也可在对空的情况下使用，因此要把握好机会。

超杀槽的使用之道



▲沙盖特的升龙用 EX SA 取消是实战中的利器，被防御也可以减小破绽。

沙盖特最厉害的连续技，是包含升龙之后 EX SA 取消的连续技，所以超杀槽一般都用在这方面。而在与对手对发飞行道具时，用 EX 飞行道具牵制也有一定的必要。

必杀技介绍

タイガ－ショット（236P）

沙盖特的飞行道具，俗称"高波"，打不到蹲下的对手，主要用于防止对手跳跃。按键强弱影响弹速，EX 版为二段判定，可令对手倒地。



グランドタイガ－ショット（236K）

蹲下发出飞行道具，俗称"低波"，主力牵制技。低波比高波的硬直要略大一些，中距离时使用有一定危险。EX 版为二段判定，可令对手倒地。



タイガ－アッパ－カット（623P）

沙盖特的升龙拳，具有无敌时间，可迎击跳跃攻击或打断对手的连携。在连续技中有广泛的应用。

タイガ－ニ－クラッシュ（623K）

飞膝攻击，弱飞膝的硬直小，



移动距离短；强飞膝的硬直大，移动距离长，对手的蹲下攻击落空时可用来反击。中飞膝可在远距离站立 LK 和蹲 MK 之后取消使用。

タイガ－ジェノサイド（236236K）

沙盖特的超必杀技，飞膝之后接升龙。一般用于连续技。



タイガ－ディストラクション（236236KKK）

沙盖特的奥义，超杀的强化版，在版边或打点较高时无法全数命中，威力会有所下降。一般在包括升龙的连续技中作为结尾使用。



主要连续技

①蹲 MK＞（取消）グランドタイガ－ショット＞EX SA＞（取消）前冲＞蹲 MP＞タイガ－ニ－クラッシュ

向初学者推荐的连续技，在不能使用奥义时也可以使用。蹲 MK 接低波可用于牵制，命中后就用 EX SA 取消来增加伤害。

②强タイガ－アッパ－カット＞EX SA＞（取消）前冲＞6HK＞タイガ－ディストラクション

沙盖特最霸道的连续技，适用于对空或切断对手的连携等多种情况。6HK 可能会因为距离关系无法命中，保险一点的话直接出奥义即可。在没有复仇槽的时候，可用飞膝或 EX 低波追加伤害。

③蹲 LP＞（取消）EX グランドタイガ－ショット＞タイガ－ディストラクション

对手在版边时可成立的连续技，将对手逼入角落后便可积极使用 EX 低波。

④蹲 LK＞蹲 LK＞蹲 LP＞（取消）タイガ－アッパ－カット

近战时的推荐连续技，命中之后 EX SA 取消，又可以痛击对手。

⑤EX グランドタイガ－ショット＞强グランドタイガ－ショット

与对手拼飞行道具时，可以让 EX 低波发挥更大作用的连续技。

⑥ 6HK＞6HK＞タイガ－ディストラクション

对手在中距离跳起后可用 6HK 狙击对手，命中之后就奥义伺候，同样有一发逆转的效果。



近身与中距离战术

樱是家用机版的新增角色，以连续技见长。主要攻击手段有 LP、LK 的近身连携，对手防御后也不能反击的弱春风脚等等，这些技能在接近战中能够发挥出不俗的效果。但相反的，樱在与对手拉开距离后缺乏手段，波动拳性能相比隆等角色要差得多，除了远距离抵消对手的飞行道具，一般情况下不推荐使用。


▲樱与对手拼飞行道具不占优势。对经常使用飞行道具的对手，可以远距离 HK 牵制，用春风脚越过飞行道具的攻击方式也可以考虑。

比较意外的是，樱在中距离（远距离站立 HK 可以接触到对手的距离）牵制方面有着出色的表现，攻击距离长的站立 HK，可偷袭对手下盘的蹲 MK 或站立 LK，并夹杂使用 SA，都可以在中距离有效牵制对手。另外，可以越过飞行道具的春风脚，对下方向判定强的跳 HK 也可以利用。在中距离时，稍稍走前一步，用距离较长的蹲 MK 取消春风脚的战术也比较安全有效。在对手跳跃攻击的场合，可以用蹲 HP 来迎击。


▲樱的远距离站立 HK 打点很远，对手的波动拳还没出手就被击溃了。


▲距离长的下段技蹲 MK 可取消波动拳或春风脚，但蹲 MK 也可能被升龙拳等无敌技命中，因此不能用得太频繁。

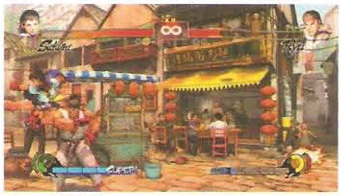

▲樱的 SA 攻击距离较远，也可以用于中距离的牵制和突袭。


▲对手跳跃攻击时，可用对上方向判定强的蹲 HP 进行迎击。不过蹲 HP 的斜向判定弱，与对手距离较远时不能用来对空。

接近战与春风脚的要领

接近战时，要让对手经常处于防御状态，那么就要以发生速度快的蹲 LP 为起点进行攻击。之后以投技偷袭，或以近距离站立 HP 封锁对手普通技的战术比较有效。近距离站立 HP 后可取消弱春风脚，被防御也不会受到反击，之后可再以弱攻击重复以上战术。在用强盛樱拳或投技令对手倒地后，可以跳 LK 打逆向或是用投技来破坏对手的防御。


▲蹲 LP 后使用投技可打破对手的顽固防守。


▲对手倒地后，前跳 LK 可打逆向。而前跳 HP 也有打逆向的可能。



超杀槽的使用之道

樱的包含 EX 春风脚的连续技非常强力，因此超杀槽的使用也以此为核心。另外，EX 盛樱拳的无敌时间长，做为突进攻击的手段也有一定的使用价值。

◀ 蹲 LP 命中后有强力的连续技，被对手防御了也不会受到反击。

必杀技介绍

波动拳（236P）

樱的飞行道具，比隆的波动拳射程要短。按住拳键可蓄力，增加波动拳的威力，但射程更短。EX 版的波动拳个头变大，射程也和隆的波动拳相同。因为樱的波动拳性能比较差，一般只在蹲 MK 或蹲 HP 后取消使用。



盛樱拳（623P）

向斜上方攻击的多段突击技，因为不具备升龙拳那样的对空性能，一般运用于连续技中。EX 版的无敌时间长，对手防御也可削减其不少的体力。不过因为破绽比较大，切不可乱用。



春风脚（214K）

类似于隆的龙卷旋风脚，弱春风脚命中后可接远距离 LK，被防御也不会受到反击。中、强、EX 版被防御后会处于不利状态，但可以越过各种飞行道具。EX 版命中后，对手处于浮空状态，可进行追打。另外，春风脚可在空中使用。

樱落（623K）

跳起后按拳键可进行最多三次的攻击，动作有点像“跳山羊”。单独使用的价值低，一般在 EX 春风脚后进行确实的追打。

春一番（214214K）

樱的超必杀技，下段起始的连续回旋脚攻击，可利用无敌时间突袭对手，也可用于连续技。注意被防御后会有较大破绽。



春烂漫（214214KKK）

樱的奥义，春一番的强化版，在 EX 春风脚后追打是用于连续技的惟一情况。

主要连续技

①近距离站立 HP >（取消）强盛樱拳>（取消）春一番

强盛樱拳的基本连续技，在超杀槽蓄满时就出春一番，樱蓄超杀槽比较快，不必节省。

②蹲 LK > 蹲 LP > 蹲 MK >（取消）强盛樱拳

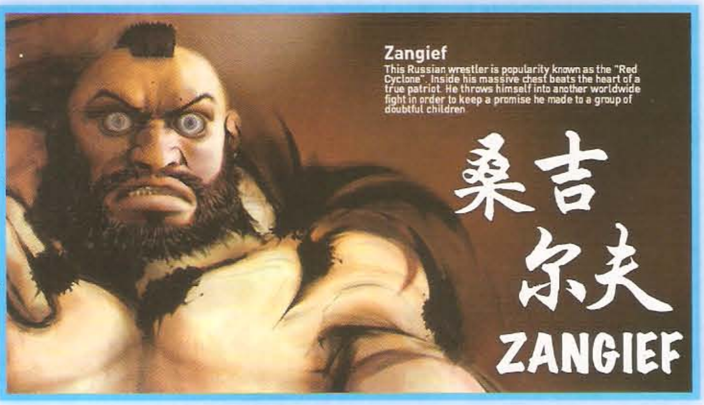
近战时以弱攻击起始的重要连续技。在乱战时弱攻击命中后就能以强盛樱拳取得不俗的回报。超杀槽蓄满时还可用春一番加大伤害。如果觉得蹲 MK 后出盛樱拳有点难，可用远距离站立 LK 代替。

③蹲 LP > 蹲 HP >（取消）弱春风脚>远距离站立 LK >（取消）EX 春风脚>春烂漫 or 樱落

樱的主力连续技，樱的使用者需熟练掌握。蹲 HP 可将对手打成站姿，命中稳定，连技伤害大，1 格超杀槽的代价也很小，并有很高的致晕率，连中两次必晕。因为中途失误也不会被反击，所以安全系数较高。最后接春烂漫时要先前冲一步，不然无法全数命中。

④蹲 HP >（取消）波动拳> EX SA（取消）前冲>蹲 LP 蹲 LP > 蹲 HP >（取消）波动拳> EX SA（取消）前冲>蹲 LP > 蹲 HP > 弱春风脚>远距离站立 LK >强盛樱拳

消耗 4 格超杀槽，且版边限定的连续技，华丽度相当高，但实用性就……可用于练习 EX SA 取消和目押的节奏。



强力的近战与投技

桑吉尔夫的防御力与眩晕值都非常高，是格斗游戏中近战与投技系角色的代表，在本作中也是初学者比较容易上手的角色。

在与对手进行站立牵制时可使用远距离站立 MP，远距离站立 LK 也能拦截对手的一些攻击。在与对手接近时，可以使用爽快的“旋风大坐”指令投重创对手，而近距离站立 HK 空发后会向前移动一段，此时可出其不意地使用指令投。对喜欢使用飞行道具的对手，可以用 EX 碎金掌来对抗。在对战开始阶段，可以用空发旋风掌（三个脚键）的方式来蓄超杀槽。对手使用跳跃攻击时，则可以从蹲状态直接使出旋风掌（三个拳键）将其击落。



▲ EX 碎金掌可以穿过飞行道具，命中后对手倒地，之后可以使用起身压制的各种战术。



▲空发旋风掌引诱对手跳起后，依然用旋风掌来对空。

投技之后的起身压制

使用桑吉尔夫的要诀就是不断接近对手。在接近后，以蹲 LP 或蹲 LK 为起点，对手防御的话就用指令投和继续弱攻击来择对手。在打击技命中的场合，就用包含 EX 碎金掌的连续技令对手倒地。在对手倒地后，就利用前跳 2HP 或是前跳 2LK 来打逆向。对手中指令投后，先用弱碎金掌空发接近对手，之后依然是以投技和蹲 LK 让对手陷入二择的不利局面。



▲指令投是近战的核心，而且命中后还能继续压制。



▲着地后可以用弱碎金掌近接对手。



▲对手如果害怕桑吉尔夫再次使用指令投而选择后跳，可在他起跳前用蹲 LK 起始的连续技令其再次倒地。

跳跃攻击的使用



▲跳 MK 的判定强，可将对手的普通技击溃。



▲跳起着地直接用投技的战术虽老，但偶尔使用却很有效。

非打逆向的场合，在正面跳起后，对横方向攻击距离长的跳 HP 或 HK 以及对下方向判定强的跳 MK 都可以使用。跳跃后不出招，落地直接使用投技的战术简单有效。当然，也需要根据对手的反应随时调整战术。

超杀槽的使用之道

桑吉尔夫的超杀槽基本上都用于 EX 碎金掌。对付对投技比较戒备的对手，含有 EX 碎金掌的连续技就显得十分重要了。另外还能用来对抗飞行道具，还能迅速接近对手，用途十分广泛。用好 EX 碎金掌，可以大大提升桑吉尔夫的战力。

必杀技介绍

スクリュ-パイルドライバ-（方向一圈 P）

桑吉尔夫的招牌一圈投，俗称“旋风大坐”，威力巨大，可在弱攻击后作为连携使用。EX 版出招时具有一定的无敌时间。



フライングパワ-ボム（方向一圈 K）

按脚键的一圈投，是缓慢跑向对手的移动投技，发动很慢，不推荐使用。EX 版能够像 SA 那样格挡对手的一次攻击。

アトミックス-プレックス（方向一圈 K）

脚键一圈投在接近对手时的变化技，没有移动动作，直接使出大威力投技，和“旋风大坐”的动作虽然不同，但威力同样很大。

バニシングフラット（623P）

一般叫作“碎金掌”，具有移动攻击特性。普通碎金掌在被防御后也比较安全，判定出现时可以消除飞行道具。EX 版可以穿过飞行道具，命中后对手倒地，与弱攻击形成的连续技对于桑吉尔夫来说十分重要。

ダブルラリアット（PPP）

旋风掌，持续过程中可以左右移动。招式发动时上半身无敌，可用于迎击对手的跳跃攻击。



クイックダブルラリアット（KKK）

按三个脚键的旋风掌，持续时间变短，招式发动时下半身无敌，可拦截对手的下段攻击。

ファイナルアトミックバスタ-（方向二圈 P）

桑吉尔夫的超杀二圈投，是所有角色中威力最大的超必杀技，可打下对手一半体力。气槽满时便可寻找使用的机会。



アルティメットアトミックバスタ-（方向二圈 PPP）

桑吉尔夫的奥义，与超杀的判定基本相同，复仇槽满时，威力也与超杀相当，有着一发逆转的破坏力。



主要连续技

①蹲 LP ＞蹲 LP ＞远距离站立 LK ＞（取消）EX 碎金掌

接近战时的基本连续技，EX 碎金掌的取消速度要快，不然无法命中。蹲 LP 被防御时，可改用指令投。

②蹲 LK ＞蹲 LK ＞（取消）EX 碎金掌

对手对投技有所防备，想跳跃逃脱时，可用此连续技。蹲 LK 最多可点 4 下。

③远距离站立 MP ＞远距离站立 LK ＞（取消）EX 碎金掌

远距离站立 MP 可牵制对手或防止对手跳跃，这个连续技的使用机会很多。

④前跳 2HP ＞跳 LK ＞（取消）旋风掌

逆向连续技，简单实用。命中后可再次使用前跳 2HP 进行起身压制。

⑤ SA（LV2 以上）＞前冲＞超杀 or 奥义

二圈投能用于连续技的惟一情况，SA 命中后要在前冲中快速完成指令输入。



长距离牵制技的运用

"格斗游戏一姐"春丽在本作中又变为蓄力型角色，虽然伤害输出不高，但长距离的牵制技、超高的机动性都是动摇对手防御的有力武器。

在中距离时，以远距离站立MP、蹲HK、远距离站立HK为主要牵制手段。需要接近对手时，可以用弹速慢的弱、中气功拳为盾牌向前推进。对手如果用SA格挡气功拳，就可以用远距离HK或远距离HP将其击溃。对手如果使用飞行道具，可以利用EX霸山蹴以及凤扇华进行有效反击。对手跳起的场合，可以用判定大的前跳HP×2将其击落，如果觉得提前量不好把握，蹲MP或是远距离站立MK都能用于对空。



▲远距离站立MP的打点较远，之后还能取消必杀技，非常实用。



▲远距离站立HK的攻击距离出色，可与远距离站立MP结合使用。



▲霸山蹴可有效对抗飞行道具，EX版更是具有无敌时间。

近战以蹲LK为主轴

春丽在近战时，蹲LK相关战术的合理运用很重要。蹲LK之后使用投技或者再出蹲LK的二择比较有效，蹲LK命中后按键连打可接EX百裂脚。如果对手反过来使用投技，那还可以用霸山蹴应对。近战时还可以使用SA，SA被防御后取消前冲，接近对手后再以蹲LK的连携压制，不过这一战术要小心拥有无敌技的对手。



▲接近战时，以蹲LK为起点组织进攻。



▲中距离和近战时，均可使用1级SA进行牵制。



▲SA前冲过后的投技和蹲LK二择十分强力，只是要小心对手的无敌技。

超杀槽的使用之道

春丽的很多连续技都是以EX百裂脚为中间环节的，因此超杀槽的消耗主要集中在EX百裂脚上。在对手猛攻时，可以使用EXスピニングバードキック来化解。超必杀技千裂脚发动迅速，可在防御对手的攻击后作为强力的确认反击技来使用，超杀槽全满的情况下，可积极寻找千裂脚的使用机会。

动摇对手的防御

在用投技令对手倒地后，可在对手起身时使用2段的前跳HP×2迷惑对手，打两下或打一下之后迅速使用蹲LK是比较难进行防御判断的连携。用鹤脚落（3HK）打逆向也是在对手起身时可以好好利用的战术，因为鹤脚落在对手正上方使出时，防御的方向很难判断。



▲前跳HP的第二发出与不出，可令对手的防御出现漏洞。



▲在对手头上附近使用鹤脚落，防御方向很可能突然改变。

必杀技介绍

百裂脚（K连打）

春丽的招牌必杀技，一种高速连踢的脚技。普通百裂脚命中时可先于对手行动，EX版可踢飞对手，且令对手出现浮空判定。蹲LK之后接百裂脚是春丽使用者必须掌握的技巧。



气功拳（4蓄6P）

向前方发射的飞行道具，弱气功拳的射程长、弹速低，强气功拳射程变短、弹速加快。发射弱气功拳后向前推进是春丽的常用战术。



霸山蹴（63214K）

前跳后劈叉砸向地面的脚技，弱、中、强按键会影响移动的距离，可用于对抗对手的飞行道具和投技，EX版在空中有无敌时间存在。

スピニングバードキック（2蓄8K）

倒立回旋足技，可打破SA的格挡效果。EX版具有无敌时间，可用于对空或打破对手的连携压制。



千裂脚（4蓄646K）

春丽的超必杀技，突进型的连踢脚技。发动的速度非常快，作为防御后的反击技非常优秀。



凤扇华（4蓄646KKK）

春丽的奥义，千裂脚的强化版。可以在EX百裂脚之后作为连续技使用，另外还可穿过飞行道具。



主要连续技

①蹲LK > 蹲LK > EX百裂脚

春丽的基本连续技，最好能练到在实战中不失误。要提高威力的话，可在两次蹲LK后目押一个蹲MK。

②近距离站立HK > EX百裂脚 > 凤扇华

高威力的连续技，但需要在版边附近才能连上。这个连技可用于SA命中之后，只是单发技之后接EX百裂脚有一定难度。另外，凤扇华对一部分角色无法全部命中。

③霸山蹴 > 蹲LK > EX百裂脚

用霸山蹴破解对手投技之后可以使用的连续技，在版边附近时，还可以追击凤扇华。

④蹲LK > 蹲LK > 蹲LP > 远距离站立LP > 远距离站立HP

春丽的目押连续技，在没有超杀槽或想节省气槽时使用，需要多练习一下按键节奏。

⑤近距离站立HP >（取消）EX气功拳 > EX SA（LV2）> 前冲 > 近距离HK >（取消）EX百裂脚 > 凤扇华

使用4格超杀槽的连续技，2级EX SA的松键时机要比较准。在跳跃攻击或SA命中后，可以用这套连技来逆转。



萝丝的基本战术



▲远距离 HK 不仅距离远，而且还能回避下段攻击。但是出招动作幅度比较大，容易被对手识破。



▲ 3MK 的前端即便被防御也是我方先动，另外招式幅度非常低，可掌握时机发动从飞行道具下方突破。



▲远距离 MK 比远距离 HK 的发招速度快，也可以用于スライディング之后发动。



▲跳跃 HP 攻击范围非常广，用于空对空十分强悍。在相互牵制时也可偶尔采取垂直跳跃的方式伺机而动。

萝丝拥有长距离的普通技、飞行道具以及可以将对手飞行道具反弹的中／强ソウルリフレクト，因此萝丝适合在中远距离与对手作战。在中距离（远距离站立 HK 的前端刚好打中对手的距离）要使用站立 HK 或者スライディング（3MK）进行牵制，或用垂直跳跃来观察对手。推荐在 3MK 之后使用 MK 进行攻击，当然使用 EX SA 也可以。使用上述这些招式进行牵制诱使对手跳跃，然后使用拥有无敌时间的 EX ソウルスルー以及蹲 HP、垂直跳跃 HP 进行迎击。ソウルスルー命中导致对手倒地后，可以使用跳 MK 进行逆向打击。



▲当对手跳起时可以使用 EX ソウルスルー进行迎击，没有超杀槽时则可以选择蹲 HP 或者跳跃 HP 进行迎击。



▲萝丝的跳 MK 诱发逆向攻击的效果显著。

远距离时，萝丝以ソウルスパーク为主要牵制技。当对手起跳后则使用强オーラソウルスパーク将其击落。虽然发招迟缓并且时机很难掌握，但萝丝的奥义也能够成功命中空中对手。另外，对手释放飞行道具时可以使用弱ソウルリフレクト进行吸收，想转守为攻时则可以以反射后的飞行道具为盾接近对手。



▲远距离时使用ソウルスパーク进行牵制，对手放出飞行道具的话可使用弱ソウルリフレクト将其吸收。

对手逼近时的对策

萝丝的普通技被对手防御后基本没有先动的优势，因此萝丝绝不善于近战。如果对手逼近自己要使用 EX ソウルスパイラル与对手拼招摆脱困境。另外，萝丝的近距离 MK 很强，这招在发动初期对投技无敌，并可以躲避下段攻击，因此对付喜欢用投技和下段技的对手可以频繁使用，COUNTER 命中后可接蹲 LP。



◀近战时可多使用近距离 MK。

超杀槽的使用之道

萝丝可在对手跳跃攻击时积极使用 EX ソウルスルー进行迎击，出招拥有无敌时间的 EX ソウルスパイラル也可用于紧急回避。超杀槽蓄满时则可以使用超必杀技对空或者放入连续技中使用。

必杀技介绍

ソウルスパーク（41236P）

类似于波动拳的飞行道具，但比波动拳发动要慢。LP 发动弹速比较慢，HP 则比较快。EX 版有二段攻击判定。

ソウルスパイラル（236K）

使用灌入超能力的围巾缠绕手臂向对手攻击的突进技，即使被防御也不易受到反击。EX 版在攻击判定发生前拥有无敌时间。



ソウルリフレクト（214P）

挥动灌入超能力的围巾将对手的飞行道具反弹，其中 LP 发动时会将飞行道具吸收并增加自己的超杀槽。MP 发动则可以将对手的飞行道具以水平方向反弹，HP 发动则可以将飞行道具向斜上方反弹。EX ソウルリフレクト还可以将对手的 EX 飞行道具反弹。另外ソウルリフレクト也可作为打击技使用。



ソウルスルー（623P）

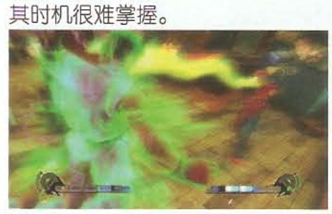
向斜上方跳起并捉住空中的对手将其摔向地面。EX 版在判定发生前拥有无敌时间，因此是值得信赖的对空技。

オーラソウルスパーク(236236P)

发射多段巨大飞行道具攻击对手的超必杀技。可在对手释放飞行道具时使用，也可用于对空和连续技中等多种情况。

イリュージョンスパーク（236236PPP）

萝丝的奥义，使用灌入超能力的围巾向前方攻击，命中后围巾将对手绑住并注入超能力进行攻击。这一招的距离比较长，可以破对手的飞行道具，或在确定对手发空招时使用。另外还可用于对空，不过其时机很难掌握。



主要连续技

①蹲 LP×3＞（取消）ソウルスパイラル＞（取消）オーラソウルスパーク

由接近战使用频率高的蹲 LP 作为起始的连续技。在确认蹲 LP 第三发命中对手后再接ソウルスパイラル。

②近距离站立 MP＞蹲 MP＞（取消）ソウルスパイラル＞（取消）オーラソウルスパーク

由被防御也可以优先行动的近距离站立 MP 为起点的连续技，这套连技有一定难度，想要在实战中发挥作用需要多多练习。

③近距离站立 MK(COUNTER)＞蹲 LP＞ソウルスパイラル

用近距离 MP 对付对方的下段攻击具有优势，容易打出 COUNTER 状态，可以在接近战中使用。

④强リフレクト反射飞行道具＞飞行道具（空中命中）＞强オーラソウルスパーク

使用反射的飞行道具在空中命中对手后发动的连续技，对于以飞行道具作为掩护跳跃进攻的对手可进行有力地还击。

⑤近距离站立 HK＞（取消）EX ソウルスパーク＞EX SA(LV2)＞（取消）前冲＞近距离站立 HK＞（取消）ソウルスパイラル

版边限定的连续技，2 级 SA 的发动时机很讲究。SA 命中之后也可连奥义。



拉开距离作战

手脚可以伸长的达尔锡姆无疑是擅长中远距离战的角色。中距离时可使用攻击距离长的站立MP以及站立MK、蹲LP等牵制对手，引诱其跳跃后使用4HK迎击。站立MP等被防御距离拉得更远时则使用弱ヨガファイア和站立HP对对手施压。弱ヨガファイア主要是以引诱对手跳跃为目的，如果对手向前跳跃时则以站立HK迎击。另外，站立HP很容易击中步步逼近的对手，命中一次后再接一发也是不错的选择。



▲4HK在与对手的跳跃攻击拼招时占有优势，如果对手从较远的距离飞起攻击的话则使用站立HK迎击。



▲站立MP破绽较小，可用来牵制对手。



▲站立HP的攻击距离非常长，很容易命中企图靠近的对手。



▲跳跃HP对下蹲状态的对手也能命中，多用于中距离攻击。

迎击空中的对手



▲对手跳到头上时使用后方向MP迎击，也可以使用有无敌时间的EXヨガブラスト。



▲远距离对空时应该常用跳跃MP。对于那些拥有强力对下方跳跃攻击技的对手来说，用这招最明智。

达尔锡姆使用连续技攻击的机会很少，因此击落跳起的对手是达尔锡姆重要的攻击手段。这里就从不同距离来介绍达尔锡姆的对空技：中距离时可使用4HK迎击；对手于近距离跳起时可用4MP迎击；远距离时则使用站立HK或者跳跃MP迎击。各种槽满时也可以使用超杀或奥义对空，但使用奥义时要做好与对手拼招的心理准备。

打破对手的防御

下面介绍一个打破对手防御的强力战术。首先需要记住的是低空ヨガテレポート的出招方式是6239PPP，这样达尔锡姆会瞬移到对手背后并处于空中状态，可进行跳跃攻击。利用这个技巧还可以与飞行道具组合给对手形成夹击，首先使用后方向的投技将对手投远，之后立即放出弱ヨガファイア，再使用低空ヨガテレポート移动到对手背后并用空中的HP进攻，这样就可以与先发后至的弱ヨガファイア形成前后夹击。



▲用投技摔倒对手后立即发动弱ヨガファイア，之后立即使用低空瞬移改变对手防御方向，ヨガファイア就很容易命中。

此外，用奥义也能形成强力连携。首先使用普通投将对手拍倒在自己面前，之后发动ヨガカタストロフィー，在对手起身的瞬间使用蹲防不能的4LP攻击，这样蹲防的对手就会被奥义命中，如果对手站防就用蹲LK进行打击。



◀蹲防不能技和奥义命中后可立即使用4HK进行追击。

超杀槽的使用之道

达尔锡姆的超杀可用于对空、连携或者连续技中，所以一般情况下可节约气槽。除了超杀之外，还可用EXヨガファイア迎击对手的飞行道具或者使用EXヨガブラスト来近距离对空。



▲EXヨガブラスト拥有无敌时间，对空拼招占优势。

必杀技介绍

ヨガファイア（236P）

火焰弹形状的飞行道具，LP发动速度慢而距离远，HP发动则速度快距离短，EX版不仅距离变长而且变为二段攻击。



ヨガフレイム（63214P）

向前方吐出大量火焰的必杀技，出招速度快的弱ヨガフレイム可以在中/强攻击取消后发动形成连续技，另外还有击溃SA的效果。





ヨガブラスト（63214K）

向斜上方吐出火焰，对地面的对手无效。有无敌时间的EX版是值得信赖的对空技。

ヨガテレポート（623or421PPPorKKK）

瞬间移动，用于版边脱出或紧急回避，低空瞬移活用可打破对手坚固的防守。

ヨガインフェルノ（236236P）

达尔锡姆的超必杀技，ヨガフレイム的强化版，可用于连续技、对空等多种情况下，用LP发动主要用于对地，HP发动用于对空。

ヨガカタストロフィー（236236PPP）

达尔锡姆的奥义，是一个缓慢移动的巨大火球，移动距离为半个屏幕左右。多用于狙击对手起身或打破对手防御，有拼招的觉悟也可用于对空。

主要连续技

①弱ヨガファイア>HP

使用弱ヨガファイア进行牵制的连续技，在实战中使用十分奏效。

②4MK>（取消）弱ヨガフレイム>（取消）ヨガインフェルノ

由于加入了超必杀技而获得高威力的连续技。

③蹲1HP>弱ヨガインフェルノ

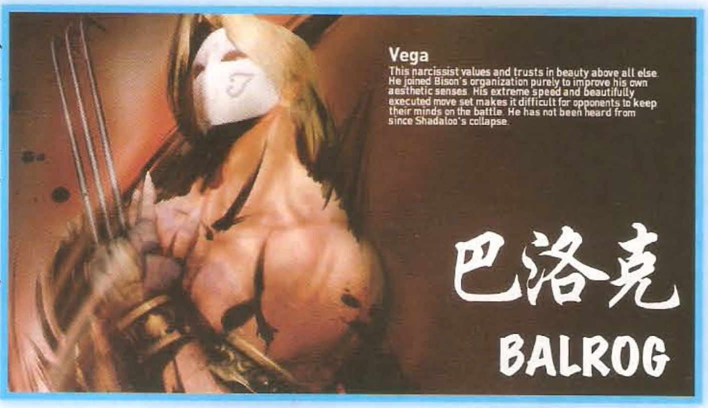
不必取消也可以接上超杀的连续技，蹲1HP可用来狙击对手的起身。

④ヨガカタストロフィー>4HK>跳HP

高威力连续技，可用于使用奥义狙击对手起身的情况。实战中有很多发动的机会，达尔锡姆的使用者一定要掌握。

⑤4HP>（取消）EXヨガファイア>EX SA（LV2）>（取消）前冲>ヨガカタストロフィー

版边限定的高威力连续技，虽然发动机会不多，但在将对手逼迫至版边时可伺机发动。



巴洛克 BALROG

巴洛克的基本战术

巴洛克在美版中叫维加，这里采用国内玩家习惯的日版人名。由于巴洛克的连续技比较少，因此要以距离长的普通技在中距离进行牵制的战术为主。中距离的牵制推荐使用蹲 MP，必杀技积蓄完毕的情况下可接ローリングクリスタルフラッシュ或フライングバルセロナアタック。此外，蹲 HK、远距离站立 HK 或远距离站立 MK 也可用于牵制。当对手跳起时可使用空中投、远距离站立 HK 或快速发动スカーレットテラー进行迎击。



▲蹲 MP 的距离非常远，是巴洛克的主要牵制技。



▲远距离站立 MK 也可用于中距离牵制。



▲远距离站立 HK 的距离很远，用来对付 SA 或是一些突击技效果非常好。



▲蹲 HK 很容易命中企图前进的对手。

接近对手时可使用破绽小、并能击溃低位攻击的特殊技コズミックスマート（3HK）进行攻击，命中后追加连续技，被防御或者空发时接投技。除了 3HK 外跳 HP 也很强，可在之后使用蹲 MK、蹲 LP 或投技。

粉碎对手的防御

接近对手之后，巴洛克可采用普通技混合投技的方法来打破对手的防御，后跳后立即发动 HP 也是强力的进攻手段。具体为跳 HP 被对手防御后，使用后跳立即发 HP 可以命中防御了跳 HP 后蹲防的对手。

另外在对手起身的同时使用 3HK 也有不错的效果，在对手起身的瞬间发动 3HK 可造成飞跃至对手背后的情形，此后发动蹲 LK 取消后接 EX フライングバルセロナアタック的话对手由于位置关系转换而很难防御。如果上述攻击被防御则使用投技或者后跳即发 HP 打破对手防御。



▲后跳即发 HP 能对身材高大的对手造成蹲防不能，跳跃攻击被防御等预感到对手将会蹲防的情况下可积极使用。



▲对手起身时使用 3HK 绕到对手背后可成功动摇对手的防御，之后还可以混入投技。

超杀槽的使用之道

巴洛克的超必杀技不容易命中对手，因此将超杀槽蓄着不用是没有意义的，推荐使用多用途的 EX フライングバルセロナアタック，这一招不仅在移动中有攻击判定，而且速度快，可用于连续技或对手向前推进的情况。



▶在预判对手移动时发动的话命中率比较高。

必杀技介绍

爪外し／假面外し（623P/623PP）

巴洛克在受伤较多的情况下，爪子和面具会掉落，但可以捡回。玩家也有主动丢掉爪子和面具的特殊必杀技，捡回地上的爪子，爪子的耐久值会回复，而没有面具时，巴洛克的防御力会降低，但攻击力会提升。

ローリングクリスタルフラッシュ（4 蓄 6P）

身体蜷缩回转并使用爪进行攻击的必杀技。弱拳发动的距离短，强则长。EX 版对于飞行道具有无敌时间。这招主要用于狙击对手起身或在蹲 MP 之后取消发动。另外，用来蹭血也是不错的选择。



スカ－レットテラ－（1 蓄 6K）

向前方翻腾并使用双脚攻击对手，在对手跳起攻击时可快速发动这一招来对空。命中高空位置的对手后，在落地后再发一次スカーレットテラー可形成连续技。



フライングバルセロナアタック（2 蓄 8K）

三角跳之后跃向画面中央，跃空状态按拳键可追加攻击。EX 版在飞向版边时可用膝盖攻击对手，且追加攻击变为二段。



イズナドロップ（2 蓄 8K·6or4P）

由フライングバルセロナアタック派生而出的攻击，使用反向投技在空中攻击对手，无论对手在地面还是空中都能命中。EX 版能投中被膝盖击中吹飞至空中的对手。

スカイハイクロ－（2 蓄 8P）

飞向墙壁后蹬墙向对手突进攻击的必杀技，弱拳发动攻击位置高，强拳发动攻击位置低。EX 版对于飞行道具有无敌时间，并且在向对手一侧的墙壁方向发动时速度奇快，有出其不意的攻击效果。

フライングバルセロスペシャル／ロ－リングイズナドロップ（1 蓄 319K·P/6or4P）

巴洛克的超必杀技，分别是フライングバルセロナアタック和イズナドロップ的强化版，更容易捕捉到对手，只是威力很低。

ブラッディ－ハイクロ－（1 蓄 319KKK）

巴洛克的奥义，跳向版边之后向前方突进，命中后追加多段攻击。突进过程中对飞行道具无敌，比较容易命中空中的对手。

主要连续技

①蹲 MP ＞（取消）强ロ－リングクリスタルフラッシュ

巴洛克的基本连续技之一，可在跳跃攻击之后发动。

② 3HK ＞ EX フライングバルセロナアタック

3HK 之后在落地瞬间立即发动 EX フライングバルセロナアタック，实战时发动的机会很多，因此要熟练掌握。

③蹲 MK ＞蹲 MP ＞（取消）EX フライングバルセロナアタック

用于 SA 或跳跃攻击命中之后的连续技。

④近距离站立 HP ＞蹲 MP ＞（取消）EX フライングバルセロナアタック

高威力连续技，可在跳跃攻击等之后发动。

⑤蹲 MK ＞远距离站立 LK ＞蹲 MP

目押连续技，虽然按键时机很难掌握，但却是积蓄超杀槽之前不可多得的连续技。



飞龙的基本战法

飞龙拥有突进技、无敌技、投技等各种类型的必杀技，即便如此，没有飞行道具的飞龙只能在中距离至近距离以突进技为中心展开进攻。中距离以蹲MP以及蹲HP来牵制对手，当对手被牵制无法出招时就


▲蹲MP是即便被防御也是我方先动的优秀招式，可以与蹲HP结合使用。


▲蹲HP能拼赢很多对手的普通技，不过如果打空会出现很大空隙。


▲蹲MK也是优秀的牵制技，他的发招姿势低，可以躲过一些高位的必杀技。


▲对手使用飞行道具进行牵制的话，可以使用EX烈空脚来对抗。


▲蹲LP与烈火拳的连招是飞龙最基本的连续技。


▲飞龙的SA距离很长，如果复仇槽满时，可在SA命中后直接用奥义追击。

使用烈火脚、烈火拳、距离超远的SA来进行接近战。

近战体现飞龙的真价值

拥有各种必杀技以及普通技的飞龙攻击变化十分丰富，始发技选择被防御也是我方先动的近距离站立MP以及动作迅速并可以连打的蹲LP/LK。这些普通技之后可接普通投或弱烈火拳。由于烈火拳在第一段中止的话即便是被防御也很难被反击，而对于发招反击的对手则可以使用炽炎脚进行反击。如果对手害怕炽炎脚而不进行反击时，则可以使用投技或再次使用蹲LP进行强攻。另一个可以与蹲LP连接使用的是EX转身，虽然表面上这是一个发动迟缓不易使用的招式，但在蹲LP后使用的话可以弥补其劣势。但要注意的是如果蹲LP后接的不是EX转身而是普通转身的话就不成立。


▲近距离站立MP被防御也是我方先动，之后与蹲LP进行连携是飞龙的基本战术。


▲以蹲LP为起点可以后接投技或必杀技。


▲烈火拳被防御后对于出招反击的对手则使用炽炎脚还击。


▲转身之后可以使用连续技进行攻击。对炽炎脚存有戒心的对手，很容易被转身命中。

超必槽的使用之道

飞龙的各种突进技以及炽炎脚很容易形成反击，这种情况下为了减少炽炎脚的风险，采用EX SA进行取消是飞龙超杀槽最主要的使用方式。如果对手可以发动飞行道具的话，应该保留至少1格超杀槽用来对付飞行道具。此外，消耗超必杀槽在攻击中发动EX转身也是不错的选择，飞龙的这些EX必杀技性能优秀，因此没必要乱用超杀。

必杀技介绍

烈火拳（236P）

可最多发动三拳的突进技，是飞龙的主力必杀技，根据弱、中、强的顺序其移动距离递增，但空隙也递增。其中LP发动的烈火拳在第一段中止的话风险最小。

炽炎脚（421K）

火焰包围的强力脚技。LK发动的话无敌时间短，容易与对手攻击形成相杀，MK和HK发动则不会输于对手。另外，炽炎脚的发动速度比隆的升龙拳只慢一点点。

烈空脚（12369K）

拥有三段攻击的飞脚，可以用来与SA对抗。根据弱、中、强的顺序命中后的有利时间递增，被防御后的不利时间递减。中烈空脚命中后可接蹲LP、强烈空脚或者EX烈空脚命中后可接上近距离站立HP。EX烈空脚用来对付飞行道具有无敌时间。

转身（63214K）

绕到对手背后的指令投，投技



本身没有攻击力，但之后可以连上近距离站立HP开始的连续技。与普通版相比EX转身的距离更远，例如蹲LP取消后接EX转身就可以成功抓住对手，而普通转身则无法命中。

烈火真拳（236236P）

飞龙的超必杀技，烈火拳的强化版，其很长的无敌时间可以用于打破对手飞行道具，也可以用来对付对手的一些突进攻击。

烈火真击（236236PPP）

飞龙的奥义，烈火真拳的强化版。命中空中的对手时无法完全命中，建议用于SA命中之后。



主要连续技

①EX烈空脚＞近距离站立HP＞（取消）烈火拳

该连续技用于远距离突袭以及对付飞行道具，EX烈空脚后接近距离站立HP的出招时机比较难掌握，需要多多练习。

②近距离MP＞蹲LP＞（取消）烈火拳

被防御时就只出第一段烈火拳，不容易受到反击，可在接近战中积极使用。

③蹲MP＞蹲MK＞（取消）烈火真拳

这是可以使超杀完全命中的少数连续技之一。

④转身＞近距离站立HP＞炽炎脚＞EX SA＞（取消）前冲＞烈火真击

指令投命中后的连续技，近距离HP之后如果没有超必杀槽可以连接烈火拳。另外，由于烈火真击无法完全命中，因此伤害一般。如果复仇槽没满，可以用烈空脚来追击。

⑤蹲LK＞近距离站立HP＞（取消）烈火拳

蹲LK的持续时间长，在对手起身之际使用蹲LK命中后发动。

⑥蹲MP（COUNTER）＞烈火拳

COUNTER状态的连续技，可以使用蹲LP接蹲MP的连携创造COUNTER命中的机会，再发动连续技。



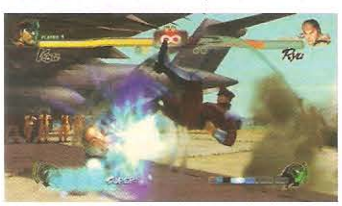
维加的基本战术

维加在美版中名为“拜森”，这里采用国内玩家习惯的日版人名。俗称“警察”的维加大叔不仅以突进技ダブルニープレス为主体的攻击十分强悍，而且拥有多种具有无敌时间的EX技，使其反击的手段十分丰富。

远距离时使用デビルリバース和ヘッドプレス、中距离时使用弱或中ダブルニープレス来牵制对手。对于用垂直跳跃应对ダブルニープレス并寻找机会的对手则使用远距离站立HK将其击落。对飞行道具时使用EXダブルニープレス躲避飞行道具并进攻的战法最为有效。可使用デビルリバース在故意不击中对手的远距离着地，一边积蓄超必杀槽一边伺机进攻。



▲首先使用デビルリバース来窥探对手的动向。



▲ダブルニープレス是主要的中距离牵制技，但要留意对手的垂直跳跃攻击。



▲远距离站立HK可击落对手的跳跃，用此牵制对手的跳跃攻击后ダブルニープレス就很容易命中了。

如果对手对于以上的牵制技选择不进攻的战术来应对，维加则可以使用跳跃MK进行逆向打击，之后使用投技或蹲LK进行压制。蹲LK之后可接投技，或以再次蹲LK后发动ダブルニープレス进行突进。投技成功后对手起身时使用跳跃HP狙击，由于很难辨别防御方向因此可积极使用。



▲看上去维加将飞跃隆，但实际上使用普通方向进行防御即可。如果对手能够正确防御，则可换成跳跃MK打对手的逆向。

对手跳过来时可使用远距离站立HK迎击，如果觉得不行还可以使用EXサイコクラッシャー，之后可以接奥义的跳MP×2也可以。



▲EXサイコクラッシャー拥有无敌时间，可用于对付对手的跳跃攻击。



▲预料到对手即将跳起时可使用跳跃MP，复仇槽满时还可以用奥义追击。

突进技的使用

弱ダブルニープレス即使被防御也不会受到反击，利用这点可以在弱ダブルニープレス之后立即使用蹲LK，取消之后再次发动弱ダブルニープレス，这种战法除了无敌技之外很难被阻挡。如果对手可能使用无敌技打破我方进攻节奏时，可以在弱ダブルニープレス之后稍微观察一下然后再次发动弱ダブルニープレス。如果再将攻击距离长的SA混入其中，压制则将更加强悍。



▲弱ダブルニープレス接蹲LK之后再次弱ダブルニープレス的压制会使没有无敌技的对手很难反击。

超杀槽的使用之道

维加的各种EX技都十分强悍，因此一般不推荐使用超必杀技。主要使用的EX技为：EXサイコクラッシャ用于对空、EXダブルニープレス对付飞行道具、EXヘッドプレス的无敌时间长，与对手的无敌技拼招一般也不会输。

必杀技介绍

サイコクラッシャ -（4蓄6P）

突进系必杀技，LP发动距离短威力低，HP发动距离长威力高。主要用其有无敌时间的EX版来对空或进行压制进攻。



ダブルニ-プレス（4蓄6K）

向前方翻转并使用脚进行攻击，LK发动距离短但破绽小，HK发动距离长破绽大。对战时主要使用弱或中脚发动，EX版有无敌时间可回避飞行道具进行攻击。

ヘッドプレス（2蓄8K）

跳到空中使用双脚踩踏对手的必杀技，可对抗对手远距离飞行道具的牵制。但是，对手如果后退则可造成落空，因此需要与デビルリバース混合使用。EX版拥有很长的无敌时间，就连一些升龙系的无敌技也能拼赢，另一个特点是命中后会令对手倒地。另外，在ヘッドプレス之后按拳键可发动派生攻击サマーソルトスカルダイバー，该技的EX版攻击为二段判定。

デビルリバ-ス（2蓄8P）

与ヘッドプレス的飞行轨道相同，追加输入可派生拳攻击。根据方向的操作还能使飞行轨道在一定程度上发生变化。EX版在飞起时拥有无敌时间，可用于紧急回避对手的攻击。



ベガワ-プ（623or421PPPorKKK）

进行瞬间移动的移动型必杀技，主要用于回避对手的攻击。

ニ-プレスナイトメア（4蓄646K）

维加的超必杀技，根据由弱到强的顺序移动距离和无敌时间递增，而出招速度递减。



ナイトメアブ-スタ-（4蓄646KKK）

维加的奥义，是其超杀的强化版，无敌时间长，可用于迎击对手的跳跃攻击，或者用于跳MP×2命中之后的追击。



主要连续技

①蹲MP＞远距离HK

目押连续技，在蓄力没有完成时可用此连续技追加伤害。

②蹲LP＞近距离LP＞蹲MK中＞(取消)ダブルニ-プレス＞(取消)ニ-プレスナイトメア

近战用连续技，蹲LK×3之后发动也成立。

③跳跃MP×2＞ナイトメアブ-スタ-

使用跳跃MP迎击对手的跳跃攻击时使用的连续技，没有蓄满复仇槽时可用EXサイコクラッシャー追击。

④蹲LK＞(取消)ダブルニ-プレス＞EX SA＞(取消)前冲＞蹲LK×3＞ダブルニ-プレス

融入EX SA的连续技，前冲之后必须最速出蹲LK。

⑤SA(LV3)＞ナイトメアブ-スタ-

SA之后不必取消就可以接上奥义，在实战中有一定的使用机会。



毒蛇的基本战术

新角色毒蛇是惟一一个拥有大跳技巧的角色，活用大跳可形成多样化的战术。在牵制时，一般采用蹲 MK 接中サンダーナックル、姿势较低的弱中サンダーナックル，还有前方大跳之后马上出强バーニングキック。中サンダーナックル之后可再度使用蹲 MK，或是用 EX セイスモハンマー打对手 COUNTER。另外，可以用疾退拉开距离，如果对手跳跃，就用强サンダーナックル将其击落。就算与对手的攻击相互命中，也可以进行追击，因此可以积极使用。



▲蹲 MK 之后接中サンダーナックル可有效压制对手。



▲大跳之后马上出强バーニングキック可以越过飞行道具。

与对手接近时，近距离站立 LK、蹲 MK、投技、6MP 等招式均可动摇对手的防御。投技命中后，可以用跳 HK 在对手起身时打对手逆向，也可迷惑其防御方向。



▲近战时可以站立 LK 为起点进行攻击。命中后可用蹲 MK 或投技进行二择。



▲在使用可压制对手普通技的蹲 HP 后，取消使用强サンダーナックル，之后立即按两个拳键取消出招，蹲 HP 的破绽就能减小，只是操作要非常快才行。



▲对手倒地后就用跳 HK 积极攻击对手逆向。

打破对手的防御

接近战时，具有无敌时间的 EX セイスモハンマー十分强力。前方大跳之后强バーニングキック，之后用近距站立 LK 或投技进行二择。对手对投技警戒的话，就使用 EX セイスモハンマー，将对手的反击打成 COUNTER，之后可以接奥义，威力巨大。另外，バーニングキック对投技和蹲下攻击的判定强，在版边命中还可以追加奥义。对手不在版边时，可以用 EX セイスモハンマー代替バーニングキック。前方大跳之后出强バーニングアタック在对付倒地对手的起身时，会让对手很难判断防御方向。



▲对手的反击可以用 EX セイスモハンマー狙击，命中后可以接奥义。



▲バーニングアタック在版边命中时，可以追击サンダーナックル或奥义。



◀用大跳后的强バーニングアタック打对手起身是不错的选择。

超杀槽的使用之道

可以接奥义的 EX セイスモハンマー是超杀槽的主要消耗点。在对手攻击时，具有无敌时间的 EX バーニングキック也可以使用。强サンダーナックル之后用 EX SA 取消也是超杀槽的用法之一。

必杀技介绍

サンダ-ナックル（214P）

用带电的拳头打击对手。用 LP 发动可回避飞行道具，MP 发动突进距离长，破绽小，HP 发动则斜向跳起，是对空攻击，不过不能对付对手的逆向攻击。招式发动时按两个拳键就成了将招式动作和判定取消的"伪技"。利用这一点，普通技的破绽可以用伪技减小。EX 版命中时对手会慢慢倒地，此时可以进行追打。



バ-ニングキック（214K）

跳起飞脚并发出火焰。弱、中、强依次增加前进距离。在地上使用时，应使用不易被对手投的弱版。EX 版具有无敌时间，可以打断对手的起身压制。空中版可以利用攻击判定广的特点打对手逆向。可以改变空中轨道的特点也可用于迎击对手的跳跃攻击。利用大跳使出的低空强バーニングキック，可以打下蹲状态对手的逆向。



セイスモハンマ-（623P）

打击地面放出冲击波。LP 发动冲击波在面前，HP 发动冲击波在远距离发生。招式发动时按两个拳键会取消动作变成"伪技"。远距离时利用伪技可以迷惑对手。EX 版的攻击范围更广，招式发动时有无敌时间。强攻击可连续命中是重要的连续技。

エマ-ジェンシ-コンビネ-ション（236236P）

绯红毒蛇的超必杀技，连续的突进打击技，一般在サンダーナックル之后取消作为连续技使用。

バ-ストタイム（236236PPP）

毒蛇的奥义，先将对手打向空中，再以回旋火焰脚进行连续追击。攻击力很高，一般在连续技中使用。

主要连续技

①近距离 LK×2＞蹲 MP＞（取消）中サンダ-ナックル

近距时经常会使用到的基本连续技，一定要熟练掌握。

②强サンダ-ナックル＞EX SA＞（取消）前冲＞バ-ストタイム

可打断对手连续压制的连技，强サンダーナックル用于对空时可直接发奥义。与对手相杀时，需要前冲一步，再发动奥义。

③蹲 HP＞（取消）强サンダ-ナックル（取消）＞蹲 HP＞（取消）EX セイスモハンマ-＞（大跳）强バ-ニングキック＞バ-ストタイム

利用伪技形成蹲 HP 二连击后的高威力连续技，对眩晕值的伤害也很大。难度很高，是考验毒蛇使用者实力的连技。

④蹲 HP＞（取消）EX セイスモハンマ-＞（大跳）强バ-ニングキック＞中サンダ-ナックル＞强サンダ-ナックル

版边限定的连续技，最后的强サンダーナックル也可以换成奥义。

⑤蹲 MK＞（大跳取消）バ-ストタイム

蹲 MK 的硬直用大跳取消，在大跳还没离地前发动奥义，难度很高的连续技，不必使用超杀槽就能成立，且基本没有攻击修正。



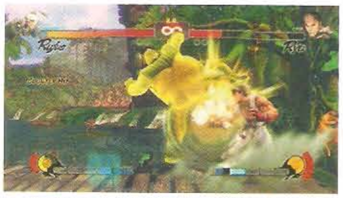
空中急袭战术

很难想像，身形巨大的鲁弗斯居然是一个擅长空中战的角色，而且招式里有《街霸 3.3》中阴阳兄弟的影子。跳起后的特殊技ファルコーンキック（跳跃中 3MK）和跳 HP 可以混合使用。特殊技可在跳起顶点附近使用，也可在低空使出，可打乱对手的迎击节奏。对有升龙拳等无敌技的对手，低空 3MK 可以诱使对手的升龙拳空发，之后便可痛击对手。


▲空中 3MK 发动位置不同，着陆点也会发生变化。

特殊技被防御时便进入了接近战，可用投技和打击技进行二择。具体来说，空中 3MK 被防御后，可再度使出低空 3MK、蹲 LK、弱银河トルネード，或是近距离 HP 后接强银河トルネード，效果都不错。银河トルネード被防御后不会受到反击，在被防御后，还可以用判定强的 EX 救世主キック或蹲 LP 来打对手 COUNTER。如果对手不动，那么还可以继续用低空 3MK 进行压制。


▲对喜欢用投技的对手，可以用低空 3MK 相关的连续技狙击对手。


▲ EX 救世主キック在打断对手的连续攻击方面性能优秀。超杀槽在 3 格以上时，还可以接奥义重创对手。

空袭以外的手段

空中 3MK 不适合用于地面缠斗的场合，在中距离时，可以使用蹲 HP 进行牵制，特殊技グローリーキック（3MK）有接近对手的效果。在对抗飞行道具方面，强救世主キック可以跃过，而强银河トルネード可以抵消。


▲蹲 HP 的攻击距离十分夸张，在对手前进时可突然使用。不过这一招空发时破绽很大，要小心。


▲可以越过飞行道具的强救世主キック，之后还可以接奥义。


▲鲁弗斯的移动速度慢，在地面时可用 3MK 接近对手，之后还可接低空 3MK 形成连携。

如何对空呢?

在对手跳起时，可用蹲 MP、近距离站立 HP、远距离站立 HP 将其击落。如果能预先判断对手跳跃，可用判定大的跳 HK 狙击。在与对手接近的场合，EX 救世主キック可以切断对手攻击间的联系，而 EX 救世主キック本身也有多种派生攻击，不易受到反击。


▲跳 MP 的动作很小，可以阻截对手的跳 HK。


▲强力的迎击技跳 HK，命中后可接奥义，威力巨大。

超杀槽的使用之道

鲁弗斯的超杀槽主要用于 EX 救世主キック，因为这一招可以打断对手的连续攻势，十分有用。在有 3 格超杀槽的场合，EX 救世主キック之后还可以接强力的连续技。如果用于跳 HK 之后的追击，还会用到 EX 蛇突ネイチャー，请参看连续技部分。

必杀技介绍

救世主キック（236K）

前跳之后的飞脚攻击，LK 发动攻击判定发生早，跳跃高度低，HK 发动刚好相反，而且可以越过飞行道具。EX 版有较长的无敌时间，可打断对手的抢攻。追加按键会有多种派生攻击，被防御后也不易受到反击。LK 的派生可连续命中，MK 的派生为下段攻击，HK 的派生不能蹲防，可视情况灵活使用。



银河トルネ－ド（236P）

体身回转突进后的掌击，出招时可以左右移动。按 MP 和 HP 出招用于连续技时，要方向推前才能连续命中。EX 版可将对手吸过来，在蹲 MK 之后使用可形成连技。



蛇突ネイチャ－（623P）

向前方跳跃并在空中使出流星拳。弱、中、强按键依次增加跳跃距离、降低出招速度。EX 版威力高，并具有无敌时间。在跳 HK 之后可用于追击，预测对手会跳跃时，也可当对空技使用。



スペクタクルロマンス（236236P）

鲁弗斯的超必杀技，前方打击后再跳到对手背后将其击飞。一般在连续技中使用。



スペ－スオペラシンフォニ－（236236PPP）

鲁弗斯的奥义，连续的乱舞打击技。可用于打断对手的攻击、跳 HK 之后、银河トルネ－ド之后以及多种连续技中，使用的机会很多。

主要连续技

①空中 3MK ＞蹲 LK ＞（取消）弱银河トルネ－ド

鲁弗斯的基本连续技，一定要熟练掌握。

②空中 3MK ＞近距离站立 HP ＞强银河トルネ－ド＞スペ－スオペラシンフォニ－

在版边附近银河トルネード命中的话，可以用奥义进行追击。

③ EX 救世主（LK 派生）＞ EX SA ＞（取消）前冲＞スペ－スオペラシンフォニ－

打断对手攻击的强力连续技，当有足够超杀槽时可以积极使用。

④跳 HK ＞スペ－スオペラシンフォニ－

用跳 HK 迎击对手后的连续技，没有复仇槽时可追击 EX 蛇突ネイチャー，威力也不错。

⑤近距离站立 LK　HK ＞スペ－スオペラシンフォニ－

低空 3MK 之后使用的话机会很多，不需要耗费超杀槽是其最大的优点。

⑥远跳离站立 HK ＞远跳离站立 HK ＞スペ－スオペラシンフォニ－

距离调节比较困难，威力很高。在版边时第二个 HK 可改为 6HP。





▲LP 命中两次后的距离普通投投不到。而"移动投"则可以捉住对手。虽然区别甚微，但只有灵活掌握移动投才能够成为使用刚拳的高手。

以刚波动拳来牵制

隆和肯的师父刚拳一直是传说中的角色，《街霸Ⅳ》的家用机版是他第一次作为可使用角色出场。他拥有丰富的招式，但同时防御力和眩晕值低是其主要缺点。刚拳拥有强力的奥义真 · 升龙拳，而且 EX 必杀技以及各种必杀技之后的 EX SA 也十分强悍。因此，在没有积蓄超杀槽的战斗初始阶段，刚拳可以用破绽很小的刚波动拳作为主要战术。此时以使用 LP 发动的水平波动拳为主，偶尔使用 MP/HP 发动的斜方向刚波动拳来抑制对手的跳跃。倘若对手避开刚波动拳跳过来反击，则可以使用金刚身或者蹲 HP 迎击。当刚拳的各种气槽积蓄完毕后，就可以转牵制为主动接近。



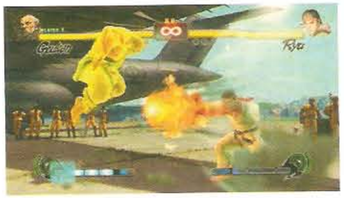
▲使用弱刚波动拳牵制对手，预感到对手想要跳过来时可以提前发动中或强刚波动拳。



▲对于跳起但并不出招攻击的对手可用蹲HP迎击。

刚拳的近战策略

当各种能量积蓄满的时候才是刚拳发挥真正威力之时，此时应该积极的进行接近战。接近对手的主要手段有 EX 版的百鬼袭或者闪空刚冲波，特别是闪空刚冲波发动时在移动中拥有无敌时间，可以回避对手的飞行道具或普通技，因此是最为优秀的接近手段。而闪空刚冲波的 EX 版命中后对手可使对手浮空并进行追击，即便被防御其破绽也很小，可在超杀槽充裕的情况下积极使用。



▲EX 百鬼袭在上升过程中有无敌时间，而且之后可派生防御、投或下段打击，使对手防不胜防。



▲远距离站立 HK 在和对手拼招时占有优势。但是，这招的破绽比较大，因此要十分注意使用时机。

用真 · 升龙拳痛击对手

刚拳成功接近对手后，可以使用被防御也可以我方先动的近距离 MP 和蹲 LP 连打为起点进行攻击，此外，由于后方向普通投之后可以进行追击，因此可穿插在攻击中使用。当对手使用普通技应战时，则可以使用金刚身进行反击。当对手企图使用投技时，可以蹲 LP 迫使对手防御并借机拉开距离，之后使用"移动投"技巧来还击对手。



▲接近战最为奏效的方法就是后方向普通投之后直接使用真 · 升龙拳。

刚拳的移动投

移动投是指在发动特定的通常技之后立即输入投技指令可使投技的距离变长。刚拳的移动投是使用远距离站立 HK 来发动的，输入方法是 HK LP+LK，速度要非常快，成功发动会有出其不意的效果。

必杀技介绍

刚波动拳（236P）

飞行道具，LP 发动向水平方向飞出，MP、HP 发动向不同角度的斜上方飞出，发动时按住按键不放可以积蓄为两段攻击，EX 版则同时向水平和斜上方发出两枚刚波动拳。



闪空刚冲波（623P）

快速突进并对对手进行掌击的必杀技，拼招时可击破 SA。移动中拥有无敌时间，因此可用来穿越对手的飞行道具并进行反击。EX 闪空刚冲波速度更快，而且第二段攻击可将对手吹飞。

龙卷刚螺旋（214K）

身体旋转上升的同时连续用脚进行攻击，可用于后方向普通投和 EX 闪空刚冲波之后对对手进行追击。不过，对于下蹲状态的对手龙卷刚螺旋很难命中，因此地面战时不要频繁使用。EX 版拥有无敌时间。



空中龙卷旋风脚（空中 214K）

在空中进行横方向移动的必杀技，可偶尔用于进攻。

百鬼袭（623K）

跳向对手并可以派生出空中格挡、投技和打击技的必杀技，EX 版出招速快而且上升过程中拥有无敌时间。

金刚身（421PorK）

抵挡对手攻击并进行反击的必杀技，出招速度非常快，自己起身时对手的先制攻击也能成功抵挡。在版边附近时，可在 EX SA 之后使用金刚身抵挡对手的追击。EX 版抵挡的范围更广。



禁手 · 升龙拳（236236P）

隆和肯作为必杀技使用的升龙拳，他们的老师刚拳却只能作为超杀来使用，禁手 · 升龙拳威力比较高，可用于连续技中，弱中强不同键发动其移动距离不同。

真 · 升龙拳（236236PPP）

《街霸 3.3》中隆的超必杀技之一的真 · 升龙拳这回被老师所用，威力超群的真 · 升龙拳可在反向投、EX 闪空刚冲波、EX SA 命中等多种情况下使用。

主要连续技

①近距离站立 HP >（取消）EX 闪空刚冲波>闪空刚冲波

只要 1 格超杀槽就可以使用的连续技，在版边时可将闪空刚冲波替换为龙卷刚螺旋等招式进行追击。

②近距离站立 HP >（取消）EX 闪空刚冲波> EX SA >（取消）前冲>真 · 升龙拳

虽然需要消耗三格超必杀槽，但是回报相当高而且不受画面位置所限，最后的真 · 升龙拳不要最速发招，看准对手落下的时机发动即可全部命中。版边时可以不必使用 EX SA，消耗小，回报大。

③近距离站立 HP >（取消）EX 闪空刚冲波> EX 刚波动拳>真 · 升龙拳

版边限定的连续技，超必杀槽不足时可以直接接真 · 升龙拳。

④金刚身> EX SA >（取消）前冲>真 · 升龙拳

这套连续技可用于在版边受到对手紧逼时使用。

⑤后方向普通投>真 · 升龙拳

简单而强力的刚拳代表性连续技，有一发逆转的效果。因为这个原因，对手是刚拳时要特别小心其投技。



布兰卡的基本战术

拥有超强判定的普通技、ローリングアタック以及快速跳跃攻击的布兰卡无疑是攻击型角色。中距离战时以ローリングアタック为主力技，因此必须要明确对手是否拥有能确反ローリングアタック的手段。对于使用飞行道具进行对抗的对手，可使用EXローリングアタック或者アマゾンリバーラン（3HP）进行攻击。能够反击ローリグアタック的对手则应当使用弱ローリングアタック在对手近前落地之后使用投技、攻击距离远的蹲MP、远距离站立HP、远距离站立LP、SA等手段进行牵制等待时机，如果对手不反击的话使用跳跃HK攻击，或者跳跃MK进行逆向打击。



▲ 3HP不仅攻击距离远而且可以躲避飞行道具。



▲使用弱ローリングアタック在对手面前落地之后立即施以投技可以令处于防御意识下的对手很难立即应对。

在跳跃攻击迫使对手防御后应积极使用投技，对于戒备投技而出招的对手则可以用蹲MK起始的连续技对之。如果蹲MK被防御则可以再接投技，也可以远距离站立LP数发后出投技或用跳MP进行逆向攻击，跳跃MK之后可用投技或者蹲LK后接エレクトリックサンダー等进行攻击。



▲布兰卡的逆向打击跳MK对手很难应对，可频繁使用。

布兰卡的对空技

布兰卡最值得信赖的对空技就是EXバーチカルローリング。预测到对手要起跳时应该尽可能地蓄力发动必杀技，没时间蓄力的情况下使用站立HP对空即可，这一招无论距离远近都是很强的对空技。此外，如果能快速对对手的跳跃作出反应，使用垂直跳跃HP迎击也是不错的选择。对于拜森的跳跃MK或者桑吉尔夫的跳跃HK等下方向打击技则可以使用蹲MP进行应急。



▲对空时首选站立HP拼招，因为威力大，在体力充足的情况下可放心使用。

用特殊移动技戏弄对手

サプライズフォワードー是向前方向踏进的特殊技，下面就介绍一下围绕它进攻的战术。这一移动技可在远距离站立LP或者蹲MK后发动，之后使用投技是最基本战术。另外在对手面前使用的话可以转到对手背后，利用这一效果可以在对手起身之前使用闪到对手背后并使用エレクトロニックサンダー或是投技进攻。另外，在投技之后使用



▲对手起身时突然绕到其背后并发动エレクトロニックサンダー，防御方向的突然改变可让对手很难判断。





▲由于グランドシェイブローリング与对手的在位置上完全重合，因此很难辨别防御方向。中グランドシェイブローリング会在对手正面，强グランドシェイブローリング则很大几率会使对手的防御方向变为反向。

移动技，并立即使用强或中拳发动超必杀技，可对起身过程中的对手产生迷惑，起到打逆向的效果。

超杀槽的使用之道

使用布兰卡无需将超必杀槽蓄到MAX，应该积极使用各种EX必杀技。具体来讲就是用EXローリングアタック用来对付对手的飞行道具，EXバーチカルローリング用来对空，EXバックステップローリング用于版边的脱出。

必杀技介绍

ローリングアタック（4蓄6P）

旋转身体的突进技，LP发动的距离短，HP发动的距离长，并且是对付SA的主力技。EX版可以突破对手的飞行道具。



バックステップローリング（4蓄6K）

先是后退然后以弧线轨道跳起攻击对手，根据按键的不同移动距离会发生变化。EX版有无敌时间，是受困于版边时脱出的最佳手段。

バーチカルローリング（2蓄8K）

向斜上方跳起攻击的必杀技，根据按键的不同移动距离发生变化。EX版拥有无敌时间，是对空的优秀必杀技。

エレクトリックサンダー（P连打）

全身放电的必杀技，迫使对手防御时，用HP发动的放电攻击有先动优势。EX版可增加攻击范围。

グランドシェイブローリング（4蓄646P）

布兰卡的超必杀技，身体变成一团飞起后从地面突击对手的招式，根据按键不同跳跃的高度发生变化，按住键可延长持续时间，主要用于连续技中。

ライトニングキャノンボール（4蓄646PPP）

布兰卡的奥义，グランドシェイブローリング的强化版。出招迅速，可用于连续技或用来打断对手的压制进攻。



主要连续技

①蹲MK＞远距离站立LP＞（取消）ローリングアタック＞（取消）グランドシェイブローリング

布兰卡的基本连续技，如果觉得比较难可以省去远距离站立LP的部分。

②蹲MK＞ライトニングキャノンボール

融入奥义的高威力连续技。由于发动奥义的蓄力比较难，可以先使用跳跃攻击或者SA进行提前蓄力。

③站立LP＞（取消）エレクトリックサンダー＞（取消）グランドシェイブローリング

版边使用放电攻击命中后再用グランドシェイブローリング追击的连续技。

④蹲LK×2＞远距离站立LP＞（取消）ローリングアタック＞グランドシェイブアタック

在三次弱攻击的过程中不仅要确认是否命中，还要同时完成必杀技的蓄力，难度较高。

⑤蹲LK＞蹲LK＞ライトニングキャノンボール

用蹲LK阻击对手起身的连续技，蹲LK之后也可以接蹲MK。

⑥近距离站立MK＞远距离站立LP＞（取消）ローリングアタック

以强力的2段攻击近距离站立MK起始的连续技，接近战时发动的机会很多，最后也可以接放电攻击。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



以突进技为主轴

嘉米是在《街霸》FANS 最希望回归的角色，顺理成章地成为了 4 代家用机版的追加人物。她的特点是中距离牵制以及近距离可发挥效果的招式比较多，是擅于中距离和近战的角色。蹲 MK 和远距离站立 HK 是中距离牵制的主力技，スパイラルアロー的脚尖部分刚好能接触到对手的距离也是中距离战中需要掌握的。如果对手用 SA 对スパイラルアロー进行狙击，那么フーリガンコンビネーション派生的投技会有出其不意的效果。对手的跳跃攻击可使用キャノンスパイク迎击。对普通技迎击判定强的蹲 HP 也推荐使用。


▲远距离站立 HK 和蹲 MK 的攻击距离长，有出众的牵制效果。蹲 MK 命中后还可取消各种必杀技。


▲スパイラルアロー的脚尖部分被防御，不会出现大破绽。对手想要反击，可用キャノンスパイク将其击溃。

接近战中突袭技巧

与对手展开近战时，防御状态中能快速行动的近距离站立 MP、蹲 HP，还有蹲 LP、蹲 LK 均是攻击的主轴。在这些招式被防御后使用投技依然是有效的战术。近距离站立 MP 和蹲 HP 命中后，可以接蹲 MK 形成目押连续技，并可以取消其他必杀技。对于喜欢使用蹲攻击和投技的对手，可以用“低空キャノンストライク”打 COUNTER（详见必杀技介绍），命中后可以接连续技，被防御的话可以再度施展低空キャノンストライク，也可以用キャノンスパイク阻截对手的反击。超杀槽蓄起后，可使用 EX SA 减小必杀技破绽，并有机会形成强力的连续技。跳 LK 可以打对手逆向。


▲近距离站立 MP 或蹲 HP 后可使用投技衔接，对手以普通技阻止投技时，可用キャノンスパイク打对手 COUNTER。


▲低空キャノンストライク判定很强，命中后最速使用奥义可形成连续技，这也是奥义能全段命中的好时机，一定不要错过。

超杀槽的使用之道

キャノンスパイク后的 EX SA 取消可用于连续技，用于截击也不错。另外，在对手使用飞行道具的场合，如果有 1 格以上的超杀槽，可使用 EX スパイラルアロー来突袭。

必杀技介绍



キャノンスパイク（623K）

向斜上方上升的脚系必杀技，弱版无敌时间短，可能会与对手的攻击相杀。中、强的无敌时间比较长，可迎击跳跃攻击，或对地上技造成 COUNTER 效果。EX 版的无敌时间更长。招式的发生速度比升龙拳慢一点点。

スパイラルアロー（236K）

贴近地面的回转突进攻击，嘉米的招牌必杀技。判定刚发生时容易被对手的普通技中断，但突进过程中就不容易被打断了。脚尖部分被防御，可先于对手行动。EX 版对飞行道具无敌，可对对手的飞行道具起到强有力的牵制作用。脚尖部分命中时，可接奥义或超必杀技。



アクセルスピンナックル（63214P）

前方小跳后出拳攻击，第一发命中可取消超必杀技。可以打碎 SA，还可以越过飞行道具的性能可以好好利用。在版边命中后，还可以进行追打。不过，这一招的攻击判定出现太慢，命中难度比较大。

フーリガンコンビネーション（12369P）

团身向前跳跃，之后可以有多种派生攻击，投技派生在投技落空时，着地后的破绽比较小。中距离时可用于打击经常使用 SA 的对手，蹲 MK 后取消使用会比较隐蔽。

キャノンストライク（空中 214K）

向斜下方急降的腿技，一般情况下在前跳后使用，但如果以 2149+ 脚键的方式输入，就可以在低空使出，可将使用投技或打点低的蹲攻击的对手打成 COUNTER 状态。被防御依然可以先于对手行动的特点十分强力。EX 版可在向后跳跃中使出。



スピンドライブスマッシャー（236236K）

嘉米的超必杀技，也是低空突进型的招式，可在各种连续技中使用，在对手出现较大破绽时也可以使用。在中距离时，可躲过波动拳等飞行道具，对对手造成较大伤害。



ジャイロドライブスマッシャー（236236KKK）

嘉米的奥义，是其超杀的强化版，发动速度不错，可用于防御对手攻击后的反击。打中空中的对手时无法全段命中，对攻击力会有影响。



主要连续技

①蹲 LK＞蹲 LP＞蹲 LK＞（取消）强スパイラルアロー

在近战中经常会用到的以弱攻击起始的基本连续技。多段弱攻击可以轻松判段是否切实命中，之后再接必杀技。当超杀槽全满时，还可在强スパイラルアロー第一段命中时取消使用超必杀技。

②近距离 MP＞蹲 MK＞（取消）强スパイラルアロー＞（取消）スピンドライブスマッシャー

近距离站立 MP 是近战中十分重要的招式，以此为起点的连续技是嘉米使用者需要努力掌握的。

③蹲 LP＞近距离站立 HP＞キャノンスパイク＞EX SA＞（取消）前冲＞キャノンスパイク

最后如果要接奥义，那么取消前冲要改成取消疾退。只是因为奥义不能全段命中，威力方面不尽人意。

④近距离站立 HP＞（取消）强スパイラルアロー＞EX SA＞（取消）前冲＞近距离站立 LP＞近距离站立 HP＞（取消）キャノンスパイク＞EX SA＞（取消）疾退＞ジャイロドライブスマッシャー

使用 4 格超杀槽的华丽连续技，实用度待考……最后的奥义要在疾退之后最速使出才能命中。



豪鬼的基本战术

与其他角色相比，豪鬼的体力非常少，因此对战时要多以各种飞行道具进行牵制，从而掌握主动权。

远距离时使用垂直跳跃或后方向跳跃发动斩空波动拳为主要牵制，同时辅助使用豪波动拳以及灼热波动拳。这些飞行道具的最终目的是引诱对手跳起，之后使用强升龙拳或蹲 HP 将其击落。中距离时的牵制则使用蹲 MK 或蹲 HK，体力较多时还可以使用 SA。对于高个子对手使用远距离站立 HK 也是很强的牵制技。想要接近对手时则可以在跳跃上升的过程中发动 EX 斩空波动拳，接近之后用投技或打击技攻击对手。



▲远距离站立 HK 对于下蹲也能命中的高个对手而言是非常强力的牵制技，之后可以接 LP 然后再次使用远距离站立 HK。



▲在与对手互拼飞行道具时可混入灼热波动拳，可消除对手的单发飞行道具后继续前进。



▲中距离时可使用攻击距离长的 SA，命中后使用大威力连续技进行追击。



▲跳起之后立即发动 EX 斩空波动拳可以比较安全地接近对手。

用百鬼袭突袭

百鬼袭既可派生出打击技百鬼豪冲和百鬼豪刃，也可派生出投技百鬼豪碎，令对手很难防御。在连续技中或打击对手逆向时使用百鬼豪刃；百鬼豪冲则可以用来对付空中的对手；而对于一味防守的对手则使用投技百鬼豪碎对之。百鬼豪冲即便是空发后其硬直时间也很少，因此也可故意使其空发在落地后用投技进攻。另外，EX 百鬼袭的跳跃性能超高，可用于远距离对手使用飞行道具时进行突袭。



▲ EX 百鬼袭可以在画面的任何位置发动奇袭，用来对抗飞行道具的牵制有奇效。



▲故意使百鬼豪冲空发并在落地后迅速使用投技，由于招式变化速度非常快，对手很难识破。

真·瞬狱杀发动的时机

虽然奥义真·瞬狱杀的威力惊人但是发动迟缓，空发不易命中，因此可以参考以下时机发动。

头盖破杀（6MP）>（取消）真·瞬狱杀

可在防御布兰卡的ライトニン



グキャノンボール等破绽大的招式之后用来反击，头盖破杀可防止对手出 LP 等乱招，这样就不至于好不容易出现的机会却被对方一个 LP 轻松破坏。

百鬼豪冲（空发）>真·瞬狱杀

先用前面讲到的百鬼豪冲空发后接投技让对手有防范投技的意识，之后再改接真·瞬狱杀效果更加明显。



蹲 MK >（取消）真·瞬狱杀

利用蹲 MK 的低位来潜入对手招式的下方，主要用于对手跳跃攻击时的迎击，迎击沙盖特的タイガーニークラッシュ有奇效。

跳跃>真·瞬狱杀

跳到对手身后落地瞬间立即发动真·瞬狱杀，可轻松命中企图攻击豪鬼落地的对手。

远距离站立 HK >（2 段取消）真·瞬狱杀

取消远距离站立 HK 的第 2 段后发动真·瞬狱杀，可在对手准备反击时命中。对于蹲下时远距离站立 HK 第二段无法命中的敌手更有效。

蹲 HK >（取消）真·瞬狱杀

在蹲 HK 被对手的 SA 格挡后发动。

超杀槽的使用之道

超必杀技不易命中对手的豪鬼，其超杀槽主要用于各种 EX 必杀技上，其中推荐用于安全接近对手的 EX 斩空波动拳以及用来奇袭的 EX 百鬼袭。另外，EX 龙卷斩空脚以及 EX 豪波动拳可用于连续技中。

必杀技介绍

豪波动拳（236P）

主要用于中远距离牵制，EX 版有两段攻击效果。

豪升龙拳（623P）

弱、中、强拳发动时分别有 1、2、3 次命中效果，主要可利用其无敌时间来迎击对手的跳跃攻击。

斩空波动拳（空中 236P）

在空中向斜下方发出波动拳，根据按键不同飞行的角度发生变化，多用于中远距离的牵制。EX 版会同时发出 2 发波动拳，在向前方跳起后立即发动可将对手的迎击击破。

灼热波动拳（63214P）

放出灼热波动拳攻击对手的必杀技，弱、中、强拳发动时分别有 1、2、3 次命中效果，EX 版也是 3 次判定。由于这招的破绽极大，因此不要乱用。



龙卷斩空脚（214K）

移动的同时旋转身体用脚进行攻击，弱、中、强脚发动的攻击次数和移动距离发生变化，EX 版只在固定位置旋转。主要用于连续技之中，但要注意的是 LK 发动无法命中蹲着的对手。

空中龙卷旋风脚（空中 214K）

龙卷斩空脚的空中版，在命中对手后还可以进行追击，EX 版只会在固定位置旋转。

阿修罗闪空（623or421PPPorKKK）

出招后拥有无敌时间的移动技，根据按键的不同移动方向以及距离发生变化，多用于被对手压制时的紧急回避。



百鬼袭（623K）

向前方跳起并可以派生出各种新技的必杀技。以下 4 招是其派生技。

百鬼豪斩（623K）

落地的同时发动下段攻击，可先使对手对其他的派生技产生戒心，然后使用百鬼豪斩攻其不备。

百鬼豪冲（623K・P）

在空中施以掌击，可击溃对手的 SA，空发时破绽很小。

百鬼豪刃（623K・K）

向下方向发动腿技，被防御时基本是我方先动，因此能继续维持进攻态势。命中后可接连续技。

百鬼豪碎（623K・LP+LK）

在对手头上捉住对手的投技，在对手对其他派生技产生戒心时，使用效果更佳。

瞬狱杀（LP LP 6LK HP）

豪鬼的超必杀技，向前方滑行在接触对手后施以无数打击的移动投，在十分接近的状态下对



手无法使用跳跃逃脱，用于头盖破杀取消后发动效果最好。

真・瞬狱杀（LP LP 4LK HP）

瞬狱杀的强化版，由于发动时间比瞬狱杀迟缓，因此即便在十分接近的状态下对手也能够跳起逃脱。拥有无敌时间的真・瞬狱杀可用于阻断对手的攻击或迎击对手的跳跃攻击。



主要连续技

①蹲 LP×3＞强升龙拳

无需取消蹲 LP 便可发动的连续技，在接近战时使用。

②蹲 LP＞近距离 HP＞弱龙拳斩空脚＞弱豪升龙拳＞EX SA＞（取消）前冲＞强灼热波动拳

高威力连续技，没有超必杀槽时可将弱豪升龙拳变为强豪升龙拳终结。

③跳跃 MK＞蹲 MP＞（取消）EX 龙卷斩空脚＞强豪升龙拳

利用豪鬼背靠版边时 EX 龙拳斩空脚命中对手会使对手向豪鬼一侧吹飞的效果而形成的连续技。主要用于被对手压制在版边或者在版边逆向打击对手成功时。

④蹲 LP×2＞蹲 MP＞（取消）EX 豪波动拳＞强豪升龙拳

将对手逼迫至版边时使用的连续技。

⑤远距离 HK＞蹲 LP＞（取消）弱龙拳斩空脚＞强豪升龙拳

由在中距离进行牵制的远距离 HK 起始的连续技，这是豪鬼的主力连续技，一定要熟练掌握。

⑥近距离站立 HP＞（取消）强升龙拳（1发）＞EX SA＞（取消）前冲＞蹲 LP＞近距离站立 HP＞（取消）弱龙卷斩空脚＞弱豪升龙拳＞EX SA＞（取消）前冲＞强灼热波动拳

只有在版边才成立的强力连续技，要消耗全部 4 格超杀槽。



坚实的移动战

古烈是《街霸》系列”的传统强角，稳健的蓄力系代表。他的基本战术是利用硬直很小的飞行道具ソニックブーム（手刀）牵制，再接近对手，并随机应变。从中距离（远距离站立 HK 的攻击距离）到远距离的安全位置，均可以发射手刀，并和手刀一起向前移动，之后根据对手的行动采取不同的对策。当对手跳跃时，可用跳 HP、跳 HK、蹲 HP 迎击；对手防住手刀时，可用远距离站立 HP 和横方向 MK 封住对手的行动，可用于蓄力的蹲 MK 也推荐使用。对手防住的话，可继续发射手刀。古烈并没有强力的攻击手段，不要进行无谓的跳跃，以高性能的飞行道具控制住节奏与双方的距离，可以让对手很难受。



▲以手刀作为盾牌前进，是古烈的基本战术。



▲ 2LK 的特殊技在向前推进的同时，还可以蓄力。



▲脚刀没有完成蓄力前，可用普通技来对空。

接近战的要点

在追着手刀贴近对手，并处于近战距离后，可以用发生快的蹲 LP 点击对手，之后可选择使用投技。蹲 MP 和近距离 HP 可与手刀形成连携。对手处于蹲防状态时，可以用 6MP 的中段特殊技攻击。投技命中后，可用跳 LK 来打逆向。



▲ 6MP 出招比较突然，可以说是重要的伤害源，在近战时可积极使用。

超杀槽的使用之道

古烈用超必杀技命中对手的机会非常少，没有必要节省气槽。在有必杀槽的情况下，可尽量使用 EX ソニックブーム，强化手刀的攻击力和牵制力。另外，在使用脚刀时，也可以用 EX SA 取消硬直，避免出现大破绽。

必杀技介绍

ソニックブーム（4 蓄 6P）

俗称“手刀”，蓄力型的飞行道具，是古烈的主力必杀技。其特点是出招的硬直非常小，强弱按键影响弹速，EX 版有二段判定。



サマ-ソルトキック（2 蓄 8K）

俗称“脚刀”，蓄力型的对空技，具有一定的无敌时间，EX 版无敌时间更长，对空性能值得信赖。



ダブルサマ-ソルト（1 蓄 319K）

连续的脚刀攻击，是古烈的超必杀技。有着相当长的无敌时间，可切断对手的连携或迎击对手的跳跃攻击，也可在连续技中使用。



サマ-ソルトエクスプロ-ジョン（1 蓄 319KKK）

古烈的奥义，是其超杀的强化版，同样具有无敌时间和对空性能。用于连续技时，最好是在 SA 后使用。



主要连续技

①蹲 LK＞蹲 LP＞蹲 MP＞（取消）サマ-ソルトキック

基本连续技，在接近战时可以点蹲 LP 开始。蹲 MP 要目押，需要练习一下。

②蹲 MP＞（取消）ダブルサマ-ソルトキック＞サマ-ソルトエクスプロ-ジョン

超杀之后接奥义的连续技，在跳跃攻击命中后可以使用。

③ SA（LV2 以上）＞サマ-ソルトエクスプロ-ジョン

以 SA 连接奥义的连续技，实战中如果有机会使用，一定不要错过。

④近距离站立 HP＞（取消）EX ソニックブ-ム＞EX SA（LV2）＞サマ-ソルトエクスプロ-ジョン

版边限定连续技，EX 手刀放出瞬间就要使用 EX SA，并蓄至古烈身上刚冒白光时松开按键，时机比较难掌握。



拜森的基本战术

拳击手拜森在美版中名为“巴洛克”，这里采用国内玩家习惯的日版名。中距离以ダッシュストレート为主，再加上蹲HK、站立HK等进行牵制是拜森的主要战术。对手面对这些牵制选择跳起的话就用蹲HP迎击，对手不采取行动时则以压制力强的跳跃HK进攻。接近战时使用蹲LP牵制后接投技或者接蹲防不能的ダッシュスウィングブロー打破对手的防御。


▲弱ダッシュストレート是拜森中距离的主要牵制技，多用这招来压制对手吧。


▲对手从正面跳来时使用蹲HP迎击。


▲强力的远距离站立HK即便与对手的扫腿拼招也不会输。


▲拜森的SA对上方向比较强，在对手后跳也无法拉开距离的版边使用能发挥最大威力，因此可在将对手压迫至版边后积极使用。

应对对手的牵制

对手使用飞行道具进行牵制时，可以根据必杀槽的积蓄情况使用强バッファローヘッド、ターンパンチ、EX ダッシュアッパー、バイオレンスバッファロー进行对抗。另外，对手如果使用SA对抗ダッシュストレート的话，就以ターンパンチ为主，而ダッシュスウィングブロー和ダッシュグランドスマッシュ也可进行攻击。对于垂直跳跃伺机而动的对手，则可以使用强バッファローヘッド将其击落。


▲EX ダッシュアッパー命中后可发动连续技，回报很大。


▲ターパンチ和ダッシュスウィングブロー则可以用来击溃对手的SA并发动连续技。


▲强バッファローヘッド可用来对抗飞行道具，另外对垂直跳跃的对手也有不错的效果，命中后还可以用バイオレンスバッファロー进行追击。

头撞的后续攻击战术


▶ 对于使用投技的对手蹲LP很容易命中，对于有升龙拳等无敌时间必杀技的对手则推荐使用疾退等待时机。

强バッファローヘッド用于连续技或者对飞行道具时等有很多命中的机会，强バッファローヘッド命中后立即向前方跳，逼近对手。对手如果倒地后受身则使用蹲LP，蹲LP被防御后使用投技、命中后再次使用强バッファローヘッド；对手如果不受身的话，则使用SA阻击对手起身而后继续进攻。

超必槽的使用之道

拜森的超杀槽主要用于使用在各种突击攻击的EX版上，具体为：对空或者阻断对手进攻时使用EX ダッシュストレート；对手想攻自


▲接近对手后可以多用EX ダッシュストレート，对手想使用投技来应对的话则使用バッファローヘッド攻击。

己逆向时则使用EX ダッシュグランドスマッシュ；对飞行道具则使用EX ダッシュアッパー。由于拜森拥有如此多强力的EX前冲必杀技，因此没必要使用超必杀技，超必杀技只用在确定成立的连续技中。

必杀技介绍

ダッシュストレート（4蓄6P）

突进的同时以直拳进行攻击的必杀技，以移动距离短、破绽小的弱拳发动为主。EX版可抵挡一次攻击。



ダッシュアッパ-（4蓄6K）

突进的同时使用勾拳进攻的必杀技，但无法击中下蹲状态中的对手，该必杀技是用于应对飞行道具以及衔接连续技的重要法宝。EX版可像SA那样格挡一次攻击。



ダッシュグラウンドストレ-ト（4蓄3P）

突进的同时对下段进行打击的必杀技，命中后对手倒地。被防御的话容易受到反击，不可多用。EX版可抵挡一次攻击。

ダッシュスウィングブロ-（4蓄3按住P）

突进并由上至下进行攻击的必杀技，由于这招蹲防不能，所以用来攻破对手防御最为有效。命中后可以使用蹲LK起始的连续技进行追击。EX版可抵挡一次攻击。

ダッシュグランドスマッシュ（4蓄3K）

突进并向斜上方进行攻击的必杀技，可用于击溃SA的格挡效果。EX版可抵挡一次攻击。



バッファロ-ヘッド（2蓄8P）

跳起并使用头撞攻击，由于上半身有无敌时间因此可用于对空。另外，这招对飞行道具无敌，因此可以使用移动距离远的强バッファローヘッド来突破对手的飞行道具。

タ-ンパンチ（按住PPPorKKK后放开）

转过身体蓄积全身之力发动的强力直拳，根据按键时间的长短威力和移动距离发生变化。主要用于避开飞行道具同时进攻，以及击溃对手的SA。

クレイジ-バッファロ-（4蓄646PorK）

突进的同时连续发出数发直拳，是拜森的超必杀技，如果按脚键则改为上勾拳。主要用于连续技中。

バイオレンスバッファロ-（4蓄646PPPorKKK）

拜森的奥义，クレイジーバッファロー的强化版，由于发招速度慢因此不适用于对空或者阻断对手进攻。主要用于回避飞行道具进行攻击或放入连续技中使用。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

主要连续技

①蹲LP＞蹲LP＞蹲LK＞(取消)强バッファロ-ヘッドバット＞バイオレンスバッファロ-

由近距离主力技蹲LP发动的连续技，要在最后连上奥义，那么用7HP来发动バッファローヘッドバット是要领所在，不然蓄力时间会不够。

②近距离HK＞蹲LP＞(取消)EX ダッシュアッパ-＞蹲LP＞蹲LK＞（取消）强バッファロ-ヘッドバット＞バイオレンスバッファロ-

使用EX ダッシュアッパー之后连接蹲LP的连续技，推荐用于SA命中之后使用。另外，在超杀槽有剩余的情况下"蹲LP×2＞(取消) EX ダッシュアッパー"可反复发动。

③ダッシュスウィングブロ-＞蹲LK＞（取消）ダッシュストレ-ト＞(取消)クレイジ-バッファロ-

使用ダッシュスウィングブロー破坏对手防御后发动的连续技，复仇槽满也参照上面的连技，用奥义来收尾。

④ダッシュスウィングブロ-＞EX SA（LV2）＞（取消）前冲＞蹲MK＞蹲LP＞（取消）EX ダッシュアッパ-＞蹲LP＞蹲LK＞（取消）强バッファロ-ヘッドバット＞バイオレンスバッファロ-

仅限于使用ダッシュスウィングブロー击中站立对手时成立的连续技，也是为数不多的使用2级EX SA进行连接的连续技。

⑤タ-ンパンチ（一段）＞蹲LP＞强バッファロ-ヘッドバット＞バイオレンスバッファロ-

ターンパンチ在COUNTER命中后发动的连续技，超杀槽有盈余时可以用EX ダッシュアッパー代替强バッファローヘッドバット，再接连续技。



考验玩家的半调子招式

弹的招式与隆、肯相似，但却都是半调子，其基本性能相当差，



▲远距离站立MK可用于中距离牵制。



▲近距离站立MP在被防御后也能先动，是弹的普通技中珍贵的招数，近战时可积极使用。

需要玩家的技术实力进行补充。不过弹有其独特的角色魅力，使用起来十分欢乐。

在普通技方面，远距离站立MP和MK、蹲LK、蹲MK、SA等技能都可用于牵制。不过因为其招式性能均在平均线以下，与对手的普通技牵制战可能占不到便宜。弹的战斗主轴是被防御也不会受到反击的突击技"断空脚"，在中距离时，强断空脚有奇袭效果，近距离时可在



▲三种强度的断空脚被防御后都不会受到反击，对手抢招时可用晃龙拳拦截。

普通技后取消使用。三种强度的断空脚都不会有大破绽，而在对手防住的场合，可用晃龙拳截击对手的反击。对手防御后不出手，可用蹲LP再接断空脚的方式继续压制。对手倒地后，可在对手起身时用跳MK打对手逆向。自己跳起后，可用飞行轨迹特别的空中断空脚来对抗对手的普通跳跃攻击，效果不错。

超杀槽的使用之道

弹的EX晃龙拳在上升过程中完全无敌，可以对对手的跳跃攻击进行确实的迎击，是超杀槽推荐的使用方式。另外，因为超杀"挑发传说"之后可以接奥义，因此也可以蓄着超杀槽等着一发逆转的机会。

必杀技介绍

我道拳（236P）

类似于波动拳的飞行道具，但射程非常短。EX版的我道拳射程有若干延伸。



晃龙拳（623P）

与升龙拳类似的必杀技。弱晃龙拳无敌时间短，但对下段技的判定强。中、强的攻击判定发生时全身无敌，EX版在上升过程中完全无敌，对上方向的判定强，可用于对空的场合。晃龙拳的攻击判定发生速度略低于隆的升龙拳。



断空脚（214K）

小跳飞脚突进攻击。被防御也不会受到反击，并可以打破SA的格挡。EX版的发动速度更快。空中版的飞行轨迹比较特别，可与普通的跳跃攻击混合使用。



必胜无赖拳（236236P）

弹的超必杀技，是拳脚连续攻击的乱舞技，判定发生时有较长的无敌时间，只是攻击距离非常短，一般只用于连续技。

挑发传说（236236HP+HK）

弹的另一个超必杀，连续挑衅却没有任何攻击力。惟一实用的地方是可以随时取消出奥义，可在连续技中使用。



疾走无赖拳（236236PPP）

弹的奥义，发动时向前突进一小段，攻击判定发生时有无敌时间。除了对手出现破绽时使用，还可在SA和挑发传说后形成连续技。



主要连续技

①近距离HP＞断空脚

弹的基本连续技，因为被对手防御后也不会受到反击，所以在接近对手后可积极使用。

②近距离站立MP＞远距离站立MP

防御后弹可以快速行动的近距离MP是接近战的主力技，与远距离站立MP形成目押连续技安全系数高。

③晃龙拳＞EX SA＞（取消）前冲＞EX晃龙拳

断空脚被防御后可使用的连续技，只是超杀槽要消费3格，威力却比较低。优点是晃龙拳被防御，也可以用EX SA消除破绽。

④蹲MP＞(取消)我道拳＞(取消）必胜无赖拳

SA或跳跃攻击命中后的连续技，超杀槽蓄满后便可寻找机会使用。蹲MP如果改成HP的话，对手与弹的距离会变大，这样一来必胜无赖拳就无法全数命中，这一点需要注意。

⑤近距离站立HP＞（取消）我道拳＞（取消）挑发传说＞（取消）疾走无赖拳

包含奥义的连续技，威力非常大，是弹少有的可一发逆转的连续技，有这样的机会一定不要错失。



埃尔的基本战术

墨西哥摔跤手埃尔是通过不断的快速移动来迷惑对手，并使用アバネロダッシュ的派生技进行攻击的角色。首先，埃尔的移动速度较慢，因此基本应使用アバネロダッシュ和派生的急停止进行移动。如果此时对手选择牵制的话，则使用アバネロダッシュ派生的トスターダプレス、ファヒータバスター，或者急停止后使用SA进行攻击。另外，埃尔与普通跳跃的轨道不同的三角飞也很强，三角飞之后可使用跳跃HP或者トスターダプレス、ファヒータバスター进攻。


▲埃尔的SA距离非常远，是中距离时的主要牵制技。


▲对手不出招的话就使用アバネロダッシュ的派生技进行攻击。


▲对手用飞行道具进行牵制的话则可以用奥义攻击。

接近对手后埃尔以近距离站立LP为中心作战，之后可以用投技、蹲MP后接アバネロダッシュ、トスターダプレス或ファヒータバスター、プロペラトルティーヤ等手段打破对手的防御。将对手击倒的话，可再度使用アバネロダッシュ（后冲）的派生技进行攻击。此外，也可以在对手起身之前使用浴びせ蹴り（6MK）绕到对手的后方，这样会使对手难以分辨防御方向，之后可施以投技或攻击。


▲以近距离站立LP为起点，之后可以使用投技或者蹲MK进攻。


▲攻击距离长的蹲MK取消后发动アバネロダッシュ，可令对手很难对之后的派生技进行防御。

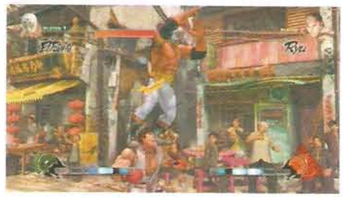

▲在倒地对手的近前使用6MK绕到对手背后，使防御方向发生混乱。


▲绕到背后之后则使用投技或打击技进行攻击。

应对对手的攻击

对手跳起攻击时使用蹲HP或者EXワカモーレレッグスル迎击，当然，复仇槽满的时候也可以直接用奥义回击。另外，被对手击倒时可以使用EXワカモーレレッグスル一逃脱或者使用EXアバネロバックダッシュ的派生技来逆转攻守态势。


▲蹲HP可用于迎击对手的跳跃攻击。


▲要准确判断对手落地的时机来发动奥义。

超必杀槽的使用方法

由于埃尔的体力非常少，因此超必杀槽主要用于发动EXワカモーレレッグスル一或EXアバネロバックダッシュ来进行回避，而为了减少接近对手时的风险可以使用EXアバネロダッシュ。


▲EXワカモーレレッグスル一拥有无敌时间，在起身被对手阻击时可用来紧急回避。


▲EXアバネロダッシュ可格挡两次对手的攻击，可用来减少接近对手时的风险。

必杀技介绍

アバネロダッシュ（236P）

向前方高速奔跑的移动技，可通过追加输入发动派生技。EX版可阻挡对手的2次打击，是非常优秀的接近手段。以下6招是其派生技。



急停止（236P・LP）

可突然停止アバネロダッシュ的奔跑，主要用于佯攻或急停止后接投技。

トスターダプレス（236P・MP）

蹲防不能的体压攻击，除了由アバネロダッシュ派生之外，还可以由三角飞发动。不仅可进行逆向打击，命中后还能使对手倒地，是埃尔的主力技之一。

ファヒータバスター（236P・HP）

对站立对手施以投摔的移动投技，从三角飞也可以发动。可以先使用トスターダプレス佯攻使对手站防，之后用这招命中。

バックステップ（236P・LK）

比通常的疾退移动距离更远的后方移动技，主要用于佯攻。

ゴルディータソバット（236P・MK）

利用突进力发动的腿技，对下段技判定强。命中时可以我方先动，主要用于连续技中。

カラマレスライディング（236P・HK）

滑铲，比蹲HK的距离远，突进力更强，可用于中远距离的突袭。

アバネロバックダッシュ（214P）

向后方向高速奔跑的移动技，EX版可格挡2次对手的攻击。以下2招是其派生技。

プロペラトルティーヤ（214P・HP）

向后方飞起并对地面的对手施以投摔的移动投技，可命中下蹲状态中的对手。

ピディーリョジャンプ（214P・K）

向前进方向跃起，可与对手拉开距离。这个跳跃到达墙壁时可紧接着发动三角飞，用于对对手发动奇袭。

ケサディーヤボム（按住K三秒放开）

挺起胸膛撞向对手的突击必杀技，可击溃SA，用于中距离突袭。



ワカモーレレッグスル一（623K）

向前方跳起并对空中的对手施以投技的打击投，由弱至强的移动距离递增，EX版有短暂的无敌时间，可用于在起身被对手压制时的紧急逃脱。

エルフォルテダイナマイト（236236K）

埃尔的超必杀技，使用连续后空翻以及体压攻击对手，发动时有无敌时间，可用于连续技中，只是威力比较小。

エルフォルテフライングギガバスター（236236KKK）

埃尔的奥义，向前方跳起捕捉地面对手并施以强力投技，只能对

地面的对手进行攻击。也可用于迎击对手的跳跃攻击，在对手着地时命中。另外也可在对手使用飞行道具牵制时使用。

主要连续技

①近距离站立 HP >（取消）アバネロダッシュ>カラマレスライディング

这是埃尔的基本连续技，也可在アバネロダッシュ急停止后使用近距离站立 HP 进行连接，理论上可以形成无限连技，但实际操作非常非常难！埃尔三连重拳可以说是“测试模式”中最难的连续技。

②近距离站立 HP >（取消）アバネロダッシュ>ゴルディ-タソバット>（取消）エルフォルテダイナマイト

以 HP 起始以超杀终结的高威力连续技。

③蹲 LK >蹲 LP >（取消）エルフォルテダイナマイト

由弱攻击起始的连续技，用于接近战中。

④ 6MK >蹲 LP >（取消）エルフォルテダイナマイト

以蹲防不能的 6MK 起始的大威力连续技，可用于狙击对手起身。

⑤近距离站立 HK >（取消）ワカモ-レレッグスル-

将对手打浮空后又拉回地面，很爽快的连续技。



本田的基本战术

本田有着スーパー头突き和スーパー百贯落とし这两大强力突进技，但是这两招如果在远距离发动的话对手可轻松应对，因此本田首先要在中距离使用垂直跳 HP、蹲 LP、远距离站立 HK 等招式进行牵制，并且在出招的同时蓄力，捉住对手的破绽后立即用上述突进技或跳跃 HK、跳跃 MP 等招式进行攻击。

接近战时本田使用大银杏投和百裂张手为主力技逐渐削减对手的体力。首先用蹲 LK 攻击对手，对手如果防御则使用大银杏投，如果对手迫于银杏投的压力而发招的话则使用百裂张手还击。如果玩家无法掌握立即发动百裂张手，则可以使用数发蹲 LK 后接头突的战术。当大银杏投成功后可以在对手起身时瞅准时机再次使用蹲 LK 牵制或者直接发动大银杏投，跳跃 MK 进行逆向打击也是不错的选择。



▲垂直跳跃 HP 的打击范围广，而且拼招有优势，可以在频繁发出这招的同时等待对手出招。



▲接近战时蹲 LK 之后的二择十分强悍。



▲接近对手后使用蹲 LP 追击。



▲对戒备投技的对手使用百裂张手进行压制。

蹲 LP 后接百烈张手

会有玩家发现如果蹲 LP 之后连打 LP 很不容易发动百烈张手。如果你使用的是摇杆，那么可以通过快速输入 LP、MP、HP、LP、HP 的方式来发动，三个手指交替运动发连打型必杀技就会轻松许多，在蹲 LP 之后就可以平滑地使用百裂张手了。

本田的对空技

对空方面必杀技积蓄完毕时弱头突是比较值得信赖的，而在有超杀槽的情况下，EX 头突是最佳选择。如果没有超杀槽的话，则推荐使用跳起 HK 或者远距离 HP 与对手拼招。另外，对于对手中距离跳跃可以使用 EX 百贯落将其击落。



▲拥有超杀槽时，EX 头突是本田的最佳对空选择。

必杀技介绍

百裂张り手（P 连打）

发出无数掌击的必杀技。强百裂张手可以边移动边攻击，而且无论是被防御还是命中都是本田先动，EX 百裂张手还可以增加优势时间。主要用法是蹲 LP 后接强百裂张手。



スーパー头突き（4 蓄 6P）

弱头突发招时上半身无敌，因此可用于迎击对手的跳跃攻击。强头突的突进力十分优秀，可用于突袭或者在连续技中使用。EX 版拥有无敌时间，可用于对空或者打断对手的进攻。



スーパー百贯落とし（2 蓄 8K）

张开双臂向斜上方飞起并向正下方落下的突进技。不同的按键发动的移动效果不同。出招时拥有无敌时间因此可用于打断对手的强势攻击，EX 版出招迅速并拥有更长的无敌时间，因此也可用于对空。



大银杏投げ（63214P）

将对手投向地面并追加坐击的指令投，强拳发动时虽比弱拳发动的距离短，但是威力要高。在蹲 LK 之后使用最为有效。

鬼无双（4 蓄 646P）

本田的超必杀技，头突的强化版。用 LP 发动时距离短但无敌时间长，用 HP 发动则正相反。无论按哪个拳键发动都可令对手的飞行道具无效化。

スーパー鬼无双（4 蓄 646PPP）

本田的奥义，鬼无双的强化版。可活用其无敌时间在对手进攻的空隙或者发动飞行道具是进行反击。放入连续技中的话可以在 SA 之后使用。



主要连续技

①蹲 LK >蹲 LP >（取消）强百裂张手>远距离站立 HK

接近战时的主力技蹲 LK 命中后发动的连续技。被防御时可在强百裂张手时停止，由于我方有先动优势可继续进攻。

②蹲 LK >蹲 LP >（取消）EX 百裂张手>蹲 LP >（取消）EX 百贯落

命中后很容易抓对手起身的时机继续攻击的连续技。EX 百裂张手之后连接蹲 LP 的时机比较难掌握。

③中百裂张手>蹲 MK >（取消）头突

用中百裂张手抓对手起身命中后发动的连续技，被防御时在百裂张手处停止即可。

④弱头突>（取消）鬼无双

迎击对手跳跃攻击的连续技，必杀槽满的情况下不要错过发动的机会。



接近战的极意

亚伯是一个非常适合接近战的角色，快速的前冲或翻滚接近对手，再以打击技或指令投トルネードスルー攻击对手是其主要战术。

在中距离时（对战开始时双方的距离）和远距离时，可以以判定强的ホイールキック进行牵制。在稍稍接近之后，可以使用前蹴り（6MK）和蹲 MK。出蹲 MK 时可输入チェンジオブディレクション的指令，在蹲 MK 接触到对手时，就能形成连续技。6MK 之后可以取消前冲，可以马上进入接近战状态。跳 MK 和マルセイユローリング也可用于接近对手。


▲ 6MK 是中距离战的要点，之后前冲速攻是基本战法。


▲蹲 MK 之后输入必杀技指令，没有接触对手时不会发出。


▲对手使用飞行道具牵制时，可以用奥义穿越，其破坏力可一发逆转。

接近战时，投技トルネードスルー可积极使用，如果对手防备投技而使用跳跃回避，那就改用打击连续技，这是接近战的基本方式。指令投可在蹲弱攻击之后使用，蹲弱攻击的回数变化，可以让投技更容易命中对手。


▲弱トルネードスルー可在蹲 LP 三发之内使用。

指令投被对手回避后，可马上使用 6MK，在取消前冲后接近对手后，可再度使用投令投或是蹲弱攻击进行二择。指令投命中后，可以用前冲后的跳 MK 打对手起身时的逆向。另外，前冲后使用中マルセイユローリング（翻滚），可以到达对手的背后，这也可以起到迷惑对手防御方向的效果。


▲指令投后前冲使用中マルセイユローリング就能绕到对手背后，而使用弱マルセイユローリング则依然在对手正面，交叉使用可增强迷惑效果。

应对对手的攻击

当对手跳起时，可以使用判定强的蹲 MK 拦截，命中后使用翻滚，可在对手着地时进行攻击。虽然出招有些慢，但可以追击奥义“无我”的蹲 HP 也有效。


▲对空时使用蹲 MK 取消翻滚，可绕到对手背后，在对手着地时展开攻击。

在与对手处于接近战的场合，可以用对投技无敌的トルネードスルー和对打击技无敌的 EX トルネードスルー来切断对手的攻击。可以硬扛对手的一发攻击的 EX チェンジオブディレクション也可以使用。在间隙在使用 EX マルセイユローリング，也能迅速脱离战线。亚伯有多彩的回避手段，可以应对各种情况。


◀EX トルネードスルー可有效破解对手的连续压制。

超杀槽的使用之道

亚伯的超杀槽可用于チェンジオブディレクション相关连续技后的 EX SA。在超杀槽少于 2 格时，各种 EX 技也可以根据实际情况积极使用，总之不必太节省。

必杀技介绍

チェンジオブディレクション(236P)

拳头向下打的突进技，LP 发动移动距离短，HP 移动距离长，EX 版可格挡对手的一次攻击。这一招的第二下有两种派生，セカンドミドル（6P）不能蹲防，セカンドロー（6K）不能站防；第三下也有两种派生，フィニッシュミドル（6P）不能蹲防，フィニッシュロー（6K）不能站防，第三下被防御会有很大破绽。チェンジオブディレクション＞セカンドミドル＞フィニッシュミドル是固定的连技。

ホイールキック（214K）

前跳后的飞脚攻击，弱、中、强依次增加移动距离，可以打破 SA 的格挡。招式的前端部分被防御时破绽很小。EX 版有二段判定，对飞行道具无敌。

マルセイユローリング（236K）

向前翻滚的移动技，弱、中、强依次增加移动距离。在翻滚动作中对打击技无敌，而且可以翻到对手的背后。在对手起身时使用，可迷惑其防御方向。EX 版在动作开始时便对打击技无敌，可用于紧急回避。翻滚时会被投，使用不能太过频繁。



スカイフォール（623P）

将空中的对手抓住扔向地面。在对手使用跳跃攻击时，可用来对空。在蹲 HP 命中后可用于追打。一般使用时对投技无敌，EX 版对打击技无敌。

トルネードスルー（63214P）

抓着对手转圈再砸向地面的指令投。弱、中、强依次增加威力，但减小攻击距离。普通版对投技无敌，可打破对手弱攻击后马上接投技的战术。EX 版对打击技无敌，可切断对手的连续压制。

无心（236236P）

亚伯的超必杀技，把对手推到版边一顿暴打。LP 发动时对打击技无敌，MP 发动时对投技无敌，HP 发动时对飞行道具无敌。可视具体情况使用。



无我（236236PPP）

亚伯的奥义，无心的强化版，拥有超强的突进力，而且对飞行道具有无敌时间，在对手使用飞行道具时可一击逆转。在蹲 HP 后使用可形成连续技，因此使用的机会比较多。

主要连续技

①蹲 MK＞（取消）チェンジオブディレクション＞EX SA＞（取消）前冲＞蹲 HP＞无我

包含奥义的基本连续技，威力巨大，亚伯使用者一定要熟练掌握。

②蹲 LP＞近距离站立 MP＞（取消）チェンジオブディレクション＞セカンドミドル＞フィニッシュミドル

近战时常用的以蹲 LP 起始的连续技，确定命中时使用。

③ 6MK＞（取消）前冲＞近距离站立 HP＞EX SA＞（取消）前冲＞蹲 HP＞弱マルセイユローリング＞スカイフォール

6MK 命中后前冲近距离 HP 可确定命中，蹲 HP 后还可以接无我。用于牵制的 6MK 相关连续技，有一定难度，但非常实用。

④チェンジオブディレクション（空中命中）＞无我

在实战中チェンジオブディレクション会意外空中命中，这样重创对手的机会不要错过！



元的流派特征

元最早登场于“《街霸 ZERO》系列”，特点是可根据战况随时切换两种流派，三个拳键同时按为丧流，必杀技为指令型，普通技的发生快，间隙小，跳跃轨道比较低平；三个脚键同时按变为忌流，必杀技为蓄力型，以发生速度慢、间隙大的普通技为主，跳跃的轨道高而缓。我们不能简单地认为丧流是比忌流强的流派，只有两种流派相结合，才能充分发挥元的实力。

丧流的战斗要领

丧流的出招迅速，间隙也比较小，擅长中距离以及近身战。在中距离时，站立 MK 和 HK、蹲 HK 还有 SA 都能起到牵制作用，下落较快的跳跃攻击也可以利用。对手跳起时，可以用发生快的逆泷或蹲 HP 将其击落。接近战时，可以用连打有利的蹲 LP 为起点，结合百连勾、投技、站立 MP、站立 MK、蹲 MK 形成有效连携。



▲攻击距离较长的站立 MK 可用于中距离牵制。



▲蹲 HP 既能用于中距离牵制，也可以迎击对手的跳跃攻击，性能优秀。



▲蹲 LP 连打有利是近战的要诀。

忌流的战斗要领

忌流的招式大部分都不适合近战，灵活地使用徨牙是中、远距离战斗的核心。徨牙使出后可以快速着地，可以从远距离飞踢过去，几种变化能起到迷惑对手的作用。用跳 MK 打逆向、用脊断（空中 HK HK）动摇对手的防御都是有效的战法。跳跃攻击后，可以用蹲 LK 将对手浮空接各种连续技，而蹲 LP 之后接蛇穿也可以有效削减对手的体力。另外，蹲 HK 对斜上的判定强，可用来对付对手的跳跃攻击。



▲忌流的普通技性能不佳，但可以用徨牙来戏弄对手。



▲跳 MK 的攻击范围很广，命中后可用蹲 LK 将对手浮空。



▲近战时可用蹲 LP 或蹲 MK 接蛇穿削减对手体力。

流派切换的战斗要领

流派即时切换是元的使用精髓，在出招、硬直、受创等各种状态下都能进行切换，角色的用法可以非常有想像力，这让元成为游戏中最具技巧性和内涵的角色之一。比如说，在丧流的蹲 HP 牵制后按三个脚，可以在很隐蔽的情况下切换为忌流，之后可以用跳跃攻击、蛇穿、徨牙



◀ 丧流的蹲 HP 过后使出忌流的徨牙，有反牵制的作用。



▲忌流的跳跃攻击后立即切换近战普通技较强的丧流的战术值得推荐。

等忌流的主力技打对手一个措手不及。而忌流的跳 MK、跳 HK 后也可能在着地前就换为丧流，之后以丧流的近战手段展开攻击。在元的连续技中，换流派也比较常见。

超杀槽的使用之道

用丧流进行战斗时没有必要使用 EX 技，蓄满超杀槽后就找机会使用超必杀技“惨影”，之后还能接奥义，威力惊人。忌流方面，具有无敌时间的 EX 徨牙可用于紧急回避，一般情况下也不必使用 EX 技。

必杀技介绍

百连勾 · 丧流（P 连打）

连打型的必杀技，丧流的主力技。被防御也不会受到反击的特点在近战时很有用。EX 版双方弹开的距离会缩短不少。

逆泷 · 丧流（623K）

对空的脚技，按照特定的节奏（由慢变快）按脚键可以增加打击数，最多可以打 8 下，输入精度要求较高。攻击判定对上方向强，可用于迎击对手的跳跃攻击。逆泷全段命中的话，最后一击追加的伤害比较多，而且差不多可以蓄起 1 格必杀槽，积极使用相关连续技会比较有利。EX 版不需要按节奏按键，连打就能全段命中。

徨牙 · 忌流（2 蓄 8K）

忌流的主力必杀技，从版边三角跳后发动的飞腿攻击，命中后对手处于浮空状态，可以用超杀或奥义追打。EX 版在接触版边前有无敌时间，可用于紧急回避。

蛇穿 · 忌流（4 蓄 6P）

在地面翻滚突进的必杀技，可在蹲 MP 后取消使出。EX 版可以越过飞行道具。



惨影 · 丧流（236236P）

丧流的超必杀技，突进点穴攻击，会冲到对手的身后。惨影具有无敌时间，移动速度快，还可以穿过飞行道具，而命中后对手会处于浮空状态，可接奥义，性能十分出众。

蛇咬叭 · 忌流（236236K）

忌流的超必杀技，将空中的对手夹住再砸向地面。这招只对空有判定，可用于连续技，用于迎击对手的跳跃攻击性能优秀。

绝影 · 丧流（236236PPP）

元的丧流奥义，惨影的强化版，和惨影一样，能够反击对手的飞行道具，可以用于各种连续技。

龙咬叭 · 忌流（236236KKK）

元的忌流奥义，蛇咬叭的强化版，强力的对空技，可截击各种跳跃攻击和空中必杀技，也可用于连续技。

主要连续技

①丧流 · 站立 LP ＞（取消）EX 百连勾＞站立 MK

EX 百连勾命中后元处于大幅有利状态，站立 MK 可确定命中。要节省超杀槽的话，可使用普通百连勾。连打必杀技需要在一定时间内按键 5 次以上。EX 百连勾的出法为站立 LP 后快速点 LP、MP、HP，最后两个拳键同时按即可，是很实用的输入方法。

②丧流 · 站立 MP ＞蹲 LK ＞（取消）惨影＞逆泷 or 绝影

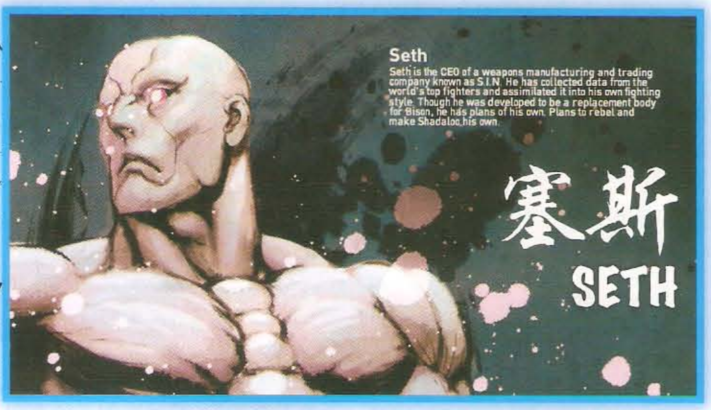
中 MP 命中后的确定连续技，掌握之后可以大幅提升火力。中 MP 被防御的话就改用投技等别的连携。

③忌流 · 徨牙＞超必杀技 or 奥义

徨牙命中后，对手处于浮空状态，在有超杀槽或复仇槽时，可以给予重创，没有气槽也可以用跳 HK HK 追打。徨牙使用过程中还可以换流派，用逆泷追打的效果也不错。

④忌流 · 跳 MK ＞蹲 LK ＞丧流 · 惨影＞绝影

跳 MK 逆向命中后蹲 LK 可令对手浮空，之后要立即换流派发动惨影，输入难度不大。没有超杀槽时可直接接绝影，但要最速使出，不然无法命中。

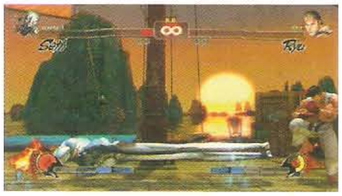


技能全面的万能型角色

最终 BOSS 塞斯的强悍之处，各位玩家在打街机模式时就已经领教过了。他拥有飞行道具、无敌技、指令投、长距离普通技等各种技能，任何距离的战斗都可以得心应手，是绝对的“万能型角色”，接下来就介绍一下塞斯在各距离时的基本战术。（注：出于平衡性考虑，玩家所使用的塞斯其防御力和眩晕值都非常低，因此要特别小心！）

在远距离时，ソニックブーム、远距离站立 HP、垂直跳跃 HP 都可用于牵制。塞斯在版边时，可以用三角跳迅速接近对手，并展开攻击。


▲利用三角跳，可以起到奇袭的效果。


▲远距离站立 HP 和垂直跳跃 HP 有着极为夸张的攻击距离，可以限制对手的行动。

在中距离时，站立 MK、站立 HK、蹲 MK、垂直跳跃 HP 都是有效的牵制技。在这个距离时，如果对手使用飞行道具的话，可以用 EX 百裂脚透波，并将对手打 COUNTER。另外，也可以考虑用丹田エンジン把对手吸过来。当对手跳到近处时，用升龙拳将其击落是比较好的选择。


▲远距离站立 HK 和 MK 在中距离均可用于牵制。


▲中距离时的 EX 百裂脚可轻松破解飞行道具。


▲用飞行道具牵制，再以无敌技迎击对手的跳跃是基本战术。


▲对手防住丹田エンジン后，可选择使用指令投。

近距离时，以发生速度快的蹲 LP 为起点进行攻击，蹲 MP 后接ソニックブーム用于基本的牵制。当然，强力的指令投也是近战时的利器。对手倒地后，可以积极地用无法拆投的指令投狙击对手，跳 HK 可以打逆向，也是强力的招式。指令投可以在蹲 LP 后停一下使用，这种连携有较高的成功率。


▲蹲 LP 后出指令投是基本的用法，只是使用时要隐蔽一些，意图不要太明显。

用鹰爪脚破防的方法

特殊技“鹰爪脚”（跳跃中 2MK）可以动摇对手的防御，方法是正面跳过去后使用鹰爪脚，当对手防御时，第二段鹰爪脚就不出了，在塞斯弹过对手头顶时出 HK，这样一来就能够打对手逆向，是很难防御的一个连携。逆向的跳 HK 命中后，还可以用蹲 HP 起始的各种连续技来重创对手。



超杀槽的使用之道

塞斯的必杀技十分丰富，不过 EX 技主要推荐在连续技中能起到很大作用的 EX 丹田エンジン。EX 指令投可打断对手的攻击连携，而 EX 百烈脚可以用来对付飞行道具，也有一定的使用价值。

◀正面攻击被防御后出 HK，防御方向突然改变，会令对手措手不及。

必杀技介绍

ソニックブーム（236P）

与古烈的招牌技相似，但动作更大。蹲 MP 和近距离 HP 后使用可形成连续技，可用于中距离牵制。EX 版为两发。

升龙拳（623P）

与隆、肯的升龙拳类似，不过命中后可以连续输入 3 次，显得更加霸道。弱升龙拳下段无敌，对空时会与对手相杀，中、强则全身无敌，适合用来对空。招式的发生时间要比隆的升龙拳稍慢一些。

百裂脚（214K）

回旋脚命中后再进行连续追打的必杀技，可以打破 SA 的格挡。EX 版具有无敌时间，可以穿过飞行道具。

スクリューパイルドライバー（方向一圈 P）

很像桑吉尔夫的“大坐”，动作稍有不同，发生速度与普通投相同。EX 版具有无敌时间，可在对手连携压制时使用，打断对手招式之间的连接。



丹田エンジン（214P）

把对手吸过来的必杀技，本身没有攻击力，不过塞斯可以先于对手行动。近距离吸引后，蹲 LP 确定命中，之后可以接连续技。EX 版要消耗 2 格超杀槽，可以吸空中的对手。对手没有防住的话，塞斯会处于大幅有利状态，蹲 HP 可确定命中。



ヨガテレポート（623or421PPPorKKK）

达尔锡姆的瞬间移动技，隐身状态时全身无敌，出现时会有一定的硬直。一般用于紧急回避，也可迷惑对手。

丹田ストーム（236236P）

塞斯的超必杀技，丹田エンジン的强化版，攻击力不算太大，可用于各种连续技。

丹田ストリーム（236236PPP）

塞斯的奥义，先将对手吸入丹田之内，再射向屏幕。攻击效果在正前方，基本不对空。蹲 HP 之后追击是主要的使用方法。

主要连续技

①蹲 LP＞近距离站立 HP＞（取消）百烈脚＞（取消）丹田ストーム

以蹲 LP 为起点的近战基本连续技，与对手不是紧贴状态时，可将近距离站立 HP 换成蹲 MP，超杀槽充足时可接超必杀技。

②蹲 HP＞（取消）EX 丹田エンジン＞蹲 HP＞（取消）EX 丹田エンジン＞蹲 HP＞丹田ストリーム

消耗 4 格超杀槽的强力连续技，蹲 HP 二段命中后再取消 EX 丹田エンジン，掌握好出招节奏。可在跳跃攻击或 SA 命中之后使用。

③弱升龙拳＞鹰爪脚 ×3＞天魔空刃脚

弱升龙拳需要在对手跳起时命中，之后再前跳 2MK 按三下，最后出空中 2HK，十分漂亮的连续技，可用于迎击对手的跳跃攻击。

④近距离 HP＞EX ソニックブーム＞EX SA（LV2）＞前冲＞蹲 HP＞各种追击

以 2 级 SA 为衔接的连续技，SA 松开按键的时机比较难掌握，但也是此类连技的魅力所在。

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM



火影忍者 终极忍者风暴	NBGI		动作
PS3	Naruto：Ultimate Ninja Storm		美版
	2008年11月4日	1～2人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

通关时间：任务模式完美需 20 小时以上

“2008 年度最好的动漫改编游戏”，这是媒体与玩家给予本作的公正评价。游戏采用高级别的卡通渲染技术，犹如操控动画片一般。战斗系统与一般的乱斗游戏同样有着上手简单的特点，但风格上有很大区别，对战时镜头感强，节奏也比较快，华丽的忍术与奥义，配以援护、忍具等辅助系统，令游戏热闹非凡、趣味十足。而且本作非常重视单人游戏模式，包含 101 个任务的“终极任务模式”除了对战、迷你游戏之外还有大魄力的 BOSS 战，收集要素也非常丰富。任务模式的剧情基本还原了从下忍训练一直到佐助夺回的原作精彩场面，《火影》的粉丝们能够在神机上玩过这样独一无二的火影游戏，一定会感到非常满足！

文 胜负师 美编 NINA

战斗系统

《火影忍者 终极忍者风暴》的战斗系统有别于很多同类的乱斗游戏，操作简单易上手，系统点却非常丰富，也很新颖，爽快感和技巧性并存。在这一部分中，首先会为大家介绍各种战斗相关动作的使用方法和特性，让各位尽快了解战斗的模式与乐趣。另有全部角色的性能比较，数值来自官方，敬请参考。

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
十字键	使用道具
○键	攻击（连击／终极打击／忍术／奥义）
× 键	跳跃（跳跃／忍者移动／忍者冲撞／查克拉冲撞）
□键	远距离攻击
△键	查克拉（查克拉蓄力／查克拉回复／觉醒）
L1 键	援护（援护攻击／援护追打／援护受身）
R1 键	援护（援护攻击／援护追打／援护受身）
L2 键	防御（防御／替身术）
R2 键	防御（防御／替身术）
START 键	打开菜单／游戏暂停

移动相关

忍者移动 Ninja Move

跳起后再按一次 × 键，并按住 × 键，这样配合方向键就可以进行前后左右的翻跳移动了。忍者移动具有一定的回避效果，也可以迷惑对手，寻找进攻的机会。

忍者冲撞 Ninja Dash

连按两次 × 键，就可以向对手冲过去。冲撞可以弹开飞行道具，命中对手时可令对手出现硬直，之后按○键可形成空中连击。

翻滚起身 Recovery Move

在倒地后，推任意方向，可向该方向翻滚起身，避免被对手追打。



攻击相关



连击 Combos

连续按○键即可进行连续打击，中途配合方向上、下、前（后）可形成浮空、倒地、吹飞三种状态的连续技，另外还有空中连续技。

中距离攻击 Mid-Range Attacks

任意方向加○键便可使出的招式，连击数不高，但攻击距离比一般的连击要远一些。

远距离攻击 Long Range Attacks

使用手里剑等飞行道具进行攻击，攻击力不高，但可以牵制对手，并让对手出现硬直。

投技 Throw

按住防御键再按○键就能使出投技，只是投技的有效距离很短，一般是在接近战时来个出其不意。

倒地追打 Down Extra Hit

对手倒地时，在对手附近按○键。倒地追打的攻击力比较低，但可以打下对手少量的查克拉。

终极打击 Ultimate Impact

按住○键即可发动，是一招单发技，具有吹飞对手的特性，命中时还会出现特写画面，攻击力不算太高，但可以打下三分之一的查克拉槽。不过因为攻击距离近，较难命中。



防御相关



替身术 Substitution Jutsu

在对手攻击命中瞬间按防御键，成功的话就会变成木头或直接消失，如果回避的是飞行道具，那么角色会从原地的上方出现，如果回避的是打击技或投技，那么会从对手的身后出现。在防御和受伤时，都可以使用替身术。替身术是游戏中非常重要的系统，一定要尽快掌握其特性，就算对替身术使用的按键时间把握不好，在受到连续攻击时，也一定要连点防御键尝试使用替身术，成功的话可有效避免重创。

受身 Rebound

在被对手打飞落地的瞬间按 × 键，成功受身的话会立即起身，不会因为撞到地面而损失额外的体力和查克拉，也不会给对手追打的机会。

防御崩坏 Guard Break

如果受到连续的攻击，却一直采取死硬防御的方式来应对，那么是有防御崩坏的危险的。防御崩坏时会处于眩晕状态，任人宰割。

查克拉相关

查克拉蓄力 Chakra Charge

操作为按一次△键，角色身上会有斗气冒出，之后可以派生出多种动作。在移动、跳跃、攻击等动作中均可进行蓄力。

查克拉回复 Chakra Load

按住△键即可让查克拉回复，但要注意，回复时是无防备状态，要小心对手的攻击。

查克拉远程攻击 Chakra Projectile

在查克拉蓄力之后按□键，就可以发射带有查克拉的强化型飞行道具，根据各角色是否擅长使用远程攻击，飞行道具会在数量、威力、速度等方面有不同形式的强化。

查克拉冲撞 Chakra Dash

在查克拉蓄力之后按 × 键，会高速冲向对手，这一招比“忍者冲撞”有更长的距离和更好的追向性，基本上不会落空。另外，查克拉冲撞也具有能弹开远程攻击的特性，撞上对手后再按○键可形成地面连击，实用度比较高。但如果对手在冲撞路线上设下陷阱，那查克拉冲撞就很难回避掉。

忍术 Jutsu

在查克拉蓄力之后按○键即可。每个角色不止一种忍术，但战斗中只能选择一种，在选人画面中可进行设置。各角色的忍术大都忠实于《火影》原作，攻击方式各不相同。如果使用忍术时出现蓄力槽，那么可以按住○键蓄力，这样可以增加忍术的持续时间、攻击距离或是攻击范围。



奥义相关

奥义蓄力 Ultimate Jutsu Chakra Charge

在查克拉蓄力状态再按一次△键，这是使用奥义的准备状态，但查克拉残量必须在奥义耗费的查克拉之上才可以使用。在奥义蓄力状态中无法使出查克拉远程攻击、查克拉冲撞以及忍术。

奥义 Ultimate Jutsu

在奥义蓄力状态下按○键即可使用奥义，在奥义命中对手时才会消耗查克拉，空发是不会有损失的，而命中后会进入华丽的奥义动画演出。各角色的奥义攻击距离和范围并不相同，有些角色的奥义很难命中对手，就算命中了，其效果还会受到“奥义输入对决”的影响。



奥义输入对决
Uitimate Jutsu Input Battle

在奥义命中后，攻守双方还要进行指令输入对决。输入方式共有三种，COMMAND 是依次输入提示指令，MASH 是进行按键连打，而 SPIN 比的是摇杆旋转的速度，输入方式可在选人画面中按□键进行设置。输入对决对攻方有利，但如果防守方的输入速度明显高于攻方，那么会回避掉奥义，且毫发无伤；而攻方的输入速度可以提升奥义的伤害值。



风暴槽相关

风暴槽 Storm Gauge

“风暴槽”指的是角色头像旁的三个火团标记，当以物理打击型的招式命中对手时，火团会慢慢点燃，当三团火全部点燃时暴风槽就蓄满了，角色进入风暴状态，并追加大量有利特性。

风暴状态效果 The Storm Gauge Effect

风暴状态的持续时间在 15 秒左右，在此期间，我方的攻击力和防御力都会明显上升，查克拉会自动回复，就连援护攻击的威力也会上升。另外，在风暴状态中使用奥义，奥义的伤害值会大大增加，但奥义结束后，暴风状态也会解除。



援护相关

援护攻击 Support Attack

在援护槽全满时按 L1 或 R1 键，即可召唤援护角色进行攻击。援护角色可在选人画面中进行设置，可选一至二人，只选一人进行援护时，L1 和 R1 键分别对应援护角色的两种攻击方式。同一个角色有连击、忍术等多种援护方式，在选人时需要设定好。援护攻击一般用于扰乱对手或解围，因此选择范围广或击倒型的援护类型会比较有利。

援护追打 Support Extra Hit

在使用方向带前或后的连击将对手打飞时，画面中会出现 L1 或 R1 的按键提示，及时输入相应指令，我方援护角色就会在空中进行追打，将对手砸向地面，增加伤害值。

援护受身 Support Catch

在被对手的连击打飞时，画面中出现 L1 或 R1 的提示，只要先于对手按下相应的键，那么我方援护角色就会跳出接住同伴，这样就不会因为落地受身失败而损失更多的体力和查克拉。



觉醒相关

觉醒模式 Awakening Mode

角色体力为三条，被连续打下一条以上体力，或是只剩最后一条体力时，查克拉槽靠近时间显示的一端会出现一个觉醒标志，此时进行查克拉回复，在查克拉加满时保持按住键两秒以上，角色就会进入觉醒模式。

觉醒类型 Awakening Type

觉醒模式的效果分为能力上升和变身两种，觉醒持续时间，哪项能力得以提升是因人而异的。可以变身的角色有鸣人、佐助、李洛克、凯、君麻吕，他们在觉醒模式下，招式甚至奥义都会发生变化，满足条件后可以直接选择变身状态。



角色	觉醒模式	持续时间	效果
鸣人	九尾模式	60 秒	变身 攻击力 –50% 防御力 –50% 速度 –5%
佐助	咒印状态二	30 秒	变身 攻击力 –50% 防御力 –50% 速度 –5%
佐助 – 黑色装	写轮眼模式	20 秒	速度 +10% 攻击力 –25% 防御力 –25%
小樱	少女之怒模式	30 秒	攻击力 +20%
李洛克	八门遁甲模式	50 秒	变身 攻击力 –50% 速度 –5%
宁次	白眼模式	20 秒	速度 +10%
天天	忍具模式	30 秒	远程攻击威力 +30% 速度 +10%
鹿丸	策略模式	30 秒	远程攻击威力 +30% 速度 +10%
丁次	狂暴化模式	30 秒	攻击力 +20%
井野	天女散花模式	30 秒	速度 +10%
牙	兵粮丸模式	30 秒	攻击力 +20%
志乃	甲虫模式	30 秒	防御力 +20%
雏田	白眼模式	20 秒	速度 +10%
我爱罗	狂暴之沙模式	30 秒	防御力 +20%
堪九郎	傀儡之舞模式	30 秒	速度 +10%
手鞠	天国之舞模式	30 秒	速度 +10%
卡卡西	写轮眼模式	20 秒	速度 +10% 自动替身术
凯	八门遁甲模式	50 秒	变身 攻击力 –50% 速度 –5%
三代目	火影模式	30 秒	速度 +10%
自来也	三忍模式	30 秒	防御力 +20%
纲手	三忍模式	30 秒	攻击力 +20%
大蛇丸	三忍模式	30 秒	速度 +10%
药师兜	超级回复模式	20 秒	体力缓慢回复
君麻吕	咒印状态二	60 秒	变身 攻击力 –50% 防御力 –50% 速度 –5%
鼬	月读模式	20 秒	速度 +10% 对手速度 –10% 攻击力 –25% 防御力 –25%
鬼鲛	鲨鱼皮模式	20 秒	攻击力 +10% 攻击减少对手查克拉

各角色独特道具

在战斗中，十字键的四个方向分别对应四种道具，分为攻击型道具、回复型道具和状态型道具。攻击型道具有苦无、起爆符、起爆球等；回复型道具是一些药剂和药丸；提升我方能力的状态道具主要是一些药丸，降低对手能力的则是一些防御也会生效的纸符。每个角色的道具种类和数量都是固定的，但各不相同，方向↑对应各角色的独有道具，有些道具甚至可以达到觉醒的效果，因此要好好利用。

角色	独特道具	作用
鸣人	鸣人拉面	回复查克拉
佐助	感知卷轴	自动使用替身术
小樱	红豆团子	回复查克拉
李洛克	负重绷带	速度上升
宁次	集中力符	自动使用替身术
天天	肉包子	回复查克拉
鹿丸	奈良家的秘药	防御力上升
丁次	薯片	回复查克拉
井野	含苞待放的花	速度上升
牙	特殊兵粮丸	攻击力上升
志乃	拟态昆虫	回避远程攻击
雏田	内服药	回复查克拉
我爱罗	绝对防御之沙	防御力上升
堪九郎	机械利刃	攻击力上升
手鞠	风遁卷轴	速度上升
卡卡西	《亲热天堂》	回复查克拉
凯	青春燃烧药丸	攻击力上升
三代目	火影的帽子	回避远程攻击
自来也	《暴力亲热》	回复查克拉
纲手	特殊回复药	回复查克拉
大蛇丸	禁术药丸	回复查克拉
药师兜	兜的秘药	回复查克拉
君麻吕	钢铁之骨	防御力上升
鼬	幻术卷轴	自动使用替身术
鬼鲛	雾隐卷轴	回避远程攻击



隐藏角色

角色名	取得方法
卡卡西	完成任务 F–7
自来也	完成任务 F–17
手鞠	完成任务 F–20
堪九郎	完成任务 F–23
三代目	完成任务 F–27
我爱罗	完成任务 F–28
凯	完成任务 F–30
鼬	完成任务 F–32
鬼鲛	完成任务 F–33
纲手	完成任务 F–37
药师兜	完成任务 F–38
大蛇丸	完成任务 F–39
君麻吕	完成任务 F–42
鸣人 – 觉醒	完成任务 F–49
佐助 – 觉醒	完成任务 F–49
李洛克 – 觉醒	完成任务 F–49
凯 – 觉醒	完成任务 F–49
君麻吕 – 觉醒	完成任务 F–49

隐藏服装

角色	服装	取得方法
鸣人	睡衣	免费下载
佐助	黑色装	完成任务 F–21
鹿丸	中忍装	完成任务 F–41
手鞠	新服装	完成任务 F–47
堪九郎	新服装	完成任务 F–47
我爱罗	新服装	完成任务 F–47



角色综合性能表

角色	速度	攻击力	道具	援护	觉醒	忍术	奥义	全面性
鸣人	3	3	3	4	4	3	3	3
鸣人－觉醒	4	5	3	–	–	4	4	4
佐助	4	3	4	4	3	3	4	3
佐助－觉醒	5	4	4	–	–	3	4	4
小樱	4	3	2	3	3	4	3	3
李洛克	4	4	2	2	4	2	3	3
李洛克－觉醒	5	5	3	–	–	4	2	4
宁次	3	2	4	3	2	2	2	2
天天	4	2	5	3	3	4	3	5
鹿丸	3	3	3	4	3	3	4	3
丁次	1	4	4	3	3	3	3	2
井野	3	2	3	3	2	4	3	3
牙	5	3	2	4	4	4	2	3
志乃	2	3	2	4	3	4	2	3
雏田	3	1	3	2	2	2	2	2
我爱罗	2	4	3	4	2	3	3	3
堪九郎	2	2	2	4	2	4	4	3
手鞠	4	3	3	3	2	3	3	3
卡卡西	3	3	3	4	2	4	3	4
凯	4	4	2	3	4	2	3	3
凯－觉醒	5	5	2	–	–	4	4	4
三代目	2	4	1	4	2	3	3	2
自来也	2	3	3	3	3	4	4	3
纲手	3	4	4	4	4	3	4	3
大蛇丸	2	1	4	3	2	2	3	1
药师兜	3	2	2	3	3	2	3	1
君麻吕	3	3	2	4	2	2	3	2
君麻吕－觉醒	4	4	2	¬	–	2	3	3
鼬	5	5	4	4	4	4	4	5
鬼鲛	2	3	3	4	4	4	2	3

任务系统

“终级任务模式”是本作的单人主模式，游戏中所有的隐藏要素都与这个模式有关。这个模式中共有 101 个任务，满足条件后便可逐一选择，直至完成所有任务，流程需要 20 小时以上。主角鸣人可以在木叶村中移动，并有一套独立的操作方式，与任务之间是区分开的，基本系统有必要单独介绍。

木叶村中的操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角控制
十字键	使用道具
○键	动作键（攻击／对话／举起／放下）
× 键	跳跃（二段跳／蹬墙跳）
□键	手里剑攻击
△键	忍术（鸣人加农／螺旋丸）
L1 键	手里剑攻击
R1 键	手里剑攻击
L2 键	手里剑模式
R2 键	疾速移动（消耗查克拉）
R3 键	视角复位
START 键	打开菜单／游戏暂停
SELECT 键	地图

手里剑模式 Shuriken Mode

按 L2 键后进入手里剑模式，此时类似于越肩视角的射击游戏，按□键、L1 键、R1 键为发射手里剑，在准星内的可破坏物都可以命中，判定比较大。按住这三个键准星会变大，可锁定目标后再一齐发射，锁定后手里剑具有追踪效果。最初一次可发射 4 枚手里剑，在道具店中购入“手里剑皮套”（共 6 种）后，最多可增加至 10 枚。注意，手里剑模式中可以移动，但不能跳跃。



墙壁动作 Wall Action

墙壁动作有壁走和蹬墙跳两种。在有木板条的墙上，鸣人可以如履平地，直接走上去。而在空中贴墙时，不按方向再按一次 × 键就能使出蹬墙跳，在二段跳之后依然可以蹬墙。这两种动作在游戏中的作用并不大。

绳索动作 Rope Action

在接触空中绳索后，鸣人会抓住绳索，此时推方向的左右可以移动，拉方向下为转向，方向下和 × 键一起按是放开绳索。按住 × 键是在绳索上摆荡，在身上发光时放开 × 键，鸣人会跳向前方的绳索，如果在空中按照提示按 × 键，鸣人会在绳索上连续飞荡。

鸣人加农 Naruto Cannon

鸣人加农是鸣人利用分身术进行远距离高速跳跃的一种忍术，呈抛物线移动。在地面按△键之后就会进入加农模式，左摇杆可以控制跳跃落点，距离远近受查克拉最大值的影响。按 × 键为起跳，而△键为取消。抛物线为红色时说明可能会撞上障碍物，不过就算撞上了也不会有什么惩罚。起跳后，用左摇杆可以在空中进行微调。



机关门 Switch Gimmick

木叶村中共有 18 道机关门，在门的附近有压力机关。一般来说，在机关门附近（有时是附近的房顶上）会有木箱或木桶，鸣人可以按○键举起木桶或木箱，此时可以按 R2 键加快移动速度，把桶或箱子放在压力机关上，这样就能打开机关门，取得房间里的一些袋子或宝箱中的素材和特殊物品，这些东西会随流程慢慢出现。



螺旋丸 Rasengan

鸣人在流程中后期习得的新忍术，作用是打开村子中一些锁着的大门。这样的门共有 7 道，在靠近这些门后按△键后会进入螺旋丸模式，之后在查克拉耗完之前按 20 次○键就能把门打破，同样是用来取得袋子和宝箱中的特殊道具的。注意，每次完成任务后，村子中所有的一切都会恢复原状。

地图标识

玩家 PLAYER

白色的点表示鸣人所在的位置，视线方向为鸣人目前对面的方向。

存档点 SAVE POINT

木叶村中共有 6 个存档点，以蓝色的棱形标记来表示。

商店 SHOP

木叶村中共有 7 个商店，以绿色的同心圆标记来表示。“虫屋”收购昆虫，“果物屋”收购果子，“八百屋”收购蘑菇，井野的花店收购花，在“道具屋”可以开发和买卖忍具，在依鲁卡老师处可以交换卷轴，“杂货店”可以购买角色模型、奥义影像和游戏音乐，和收集要素有关。

一乐拉面 ICHIRAKU RAMEN

原作中就有的拉面店，以红色的碗形标记来表示。这里的拉面不用花钱来吃，而是收集各种素材交给老板就行了，吃拉面可以增加查克拉上限。

任务 MISSION

任务委托者的位置，以绿色的卷轴加上感叹号表示。与地图上的委托者对话，就会接下相关任务。

情报 INFORMATION

一般是任务的介绍者，以蓝色的卷轴加上问号表示。与这些介绍者对话，他们可能会是素材交换者，大部分情况是告知委托者的位置。

交换 EXCHANGE

物品交换者，以红蓝箭头符号来表示。与交换者对话，并拥有交换者所需要的物品的话，可以选择进行交换，交换后可取得一些特殊的素材，与拉面或忍具开发有关。

秘密卷轴 SECRET SCROLL

用于和依鲁卡老师进行卷轴交



换的特殊通货，地图上以橙色的圆点来表示。除了一些计数、收集型的任务之外，完成大部分的任务之后，地图上就会随机出现一些卷轴，这些卷轴有的直接出现，有的在气球里，用手里剑打破气球卷轴就会掉下来。小卷轴表示 1 个，大卷轴表示 10 个。读档或完成其他任务，原先的卷轴在画面中是不会保留的。

宝箱 TREASURE BOX

完成特定任务后，在木叶村固定位置出现的宝箱，用绿色圆点来表示。宝箱里都是各角色的新忍术，取得后可在战斗中选择使用。

袋子 INGREDIENTS BAG

完成特定任务后，在木叶村固定位置出现的袋子，用红色圆点来表示。袋子中是一些特殊的素材，可用于做拉面或是忍具的开发。

菜单选项

任务清单 MISSION LIST

这是最常用的菜单选项，点击已开启的任务后，就可以按条件完成这些任务了。左起第一个有木叶标志的忍卷内是剧情任务，之后的 S、A、B、C、D 分别是五个等级的自由任务。

道具 ITEMS

这个选择用来查看游戏中取得的道具。第一栏是战斗道具，不过这些道具只能换钱，不能使用或装备；第二栏的是素材，包括各种花、昆虫、果物和蘑菇等；第三栏是贵重道具，包括袋子中取得的特殊素材，宝箱中取得的忍术手册，交换轴卷取得的援护书等。



指令表 COMMAND CHART

在村子中行动的操作列表，刚开始游戏时，可以看一看，熟悉一下。

镜头设定 CAMERA SETTIONGS

可对普通移动以及手里剑模式中的镜头操作进行设定，设定内容为镜头左右移动或上下移动与操作方向相同或相反。

收藏品 COLLECTION

只有在接触存档点后才会开启的选项，内有角色模型、奥义影像、音乐和立体模型 4 大项，其中立体模型是原作中的一些经典镜头以立体模型的形式来重现，需要相关的角色模型、奥义影像和音乐才能开启。虽然收集项目众多，但其实只要将游戏中的所有任务完成，并购买了杂货店里的所有物品，就可以让收集率达到 100%。

存档 SAVE

只有在接触存档点后才会开启的选项，是对游戏的进度进行存储。注意存档后还会自动存储系统资料，因此，不要过快地关机或切断电源。



天天

资料数据

以下的这些资料数据均与“终极任务模式”有关，由于很多物品和收集要素需要游戏流程进行到一定阶段才能出现，其中有一部分也不是按顺序出现的，因此可以在完成一些任务之后再去相关的商店看看物品的更新情况。此外，“任务相关道具”的一览表是按照道具英文名首字字母顺序排列的，这样会更方便各位查阅。

道具店物品一览

道具名	英文名	单价	卖出价
回复药	Remedy Potion	3000	1500
查克拉回复药	Chaker Recovery Pill	1500	750
兵粮丸	Food Pills	1200	600
龟甲丸	Tortoiseshell Pills	1000	500
疾速丸	Shot Run Pill	1500	750
隐身卷轴	Scroll of Hidden Cloud	8000	4000
替身卷轴	Substitution Scroll	15000	7500
脱力符	Exhaustion Tag	600	300
破防符	Defense Breaking Tag	500	250
减速符	Sluggish Tag	700	350
中毒符	Poison Tag	1200	600
催眠符	Sleep Tag	5000	2500
查克拉封印符	Chakra Seal Tag	8000	4000
苦无雨	Kunai Rain	1000	500
爆破苦无	Burst Kunai	1000	500
起爆符	Paper Bomb	1200	600
起爆球	Bomb Ball	1500	750
手里剑皮套：壹	Shuriken Holster：One	5000	—
手里剑皮套：贰	Shuriken Holster：Two	7000	—
手里剑皮套：叁	Shuriken Holster：Three	9000	—
手里剑皮套：肆	Shuriken Holster：Four	12000	—
手里剑皮套：伍	Shuriken Holster：Five	15000	—
手里剑皮套：陆	Shuriken Holster：Six	20000	—





卷轴交换一览

对应角色	援护攻击卷物	卷轴数量
鸣人	Rasengan Book	350
佐助	Fire Style：Phoenix Flower Book	250
佐助	Chidori Book	350
天天	Needle Flower Blast Book	250
丁次	Expansion Book	250
牙	Dynamic Marking Book	250
志乃	Insects Net in the Mist Book	250
手鞠	True Wind Scythe Jutsu Book	300
卡卡西	Copy Jutsu：Fire Ball Book	350
卡卡西	Copy Jutsu：Water Shark Bomb Book	350
凯	Dynamic Entry Book	350
自来也	Rasengan Book — Ancient	450
纲手	Extreme Deadly Blow Book	450
三代目	Shuriken Shadow Clone Book	450
鼬	Fire Style：Fire Ball Book	500
鬼鲛	Water Shark Shotgun Jutsu Book	500

交换任务一览

交换人	出现时机	交换物品	获得物品
大婶（Older woman）	完成任务 F–1	红花 3 朵	麻辣面条
木叶下忍（Leaf Genin）'	完成任务 F–2	蓝花 3 朵	红豆面酱
小男孩（Boy）	完成任务 F–22	蝉 4 只	催眠草
木叶中忍（Leaf Chunin）	完成任务 F–26	蚱蜢 4 只	鞭炮
女孩（Girl）	完成任务 F–34	苹果 2 个	普通纸符
年青人（Youth）	完成任务 F–39	鹿角虫 5 只	白色卷物
大妈（Older woman）	完成任务 F–46	20000 元	普通纸符
少女（Girl）	完成任务 F–49	甲虫 10 只	稻草人

任务相关道具一览

物品名	英文名	取得方法
清流中的水藻	Algae from Limpid Stream	完成任务 F-4 后出现的袋子
苹果	Apple	完成任务 D-5、F-15、F-25、S-2、B-8
快餐配料	Assorted Snacks	完成任务 F-24 后出现的袋子
豆芽	Bean Sprouts	完成任务 F-43 后出现的袋子
甲虫	Beetle	完成任务 F-18、S-8、B-6、F-38
黑花	Black Flower	完成任务 F-9、C-5、F-26、A-5
蓝花	Blue Flower	完成任务 F-5、C-1、F-12、F-37、S-5
爆破苦无	Burst Kunai	完成任务 S-3、C-6、B-9
蝴蝶	Butterfly	完成任务 F-10、C-2、F-32、S-15
卷心菜	Cabbage	完成任务 F-38 后出现的袋子
胡萝卜	Carrot	完成任务 F-32 后出现的袋子
查克拉回复药	Chakra Recovery Pill	完成任务 F-6、B-1、A-6
樱桃	Cherry	完成任务 F-11、S-12、F-29
鸡肉	Chicken	完成任务 F-2 后出现的袋子
精选大米	Choicest Rice	完成任务 F-38 后出现的袋子
蝉	Cicada	完成任务 F-16、F-23、F-27
蚬蛤	Corbicula Clam	完成任务 F-25 后出现的袋子
剧毒蘑菇	Death Cup	完成任务 B-3、F-44、S-16
破防符	Defense Breaking Tag	完成任务 D-9、B-5、A-8
脱力符	Exhaustion Tag	完成任务 D-8、A-7
脱力符	Exhaustion Tag	完成任务 F-28
爆发蘑菇	Explode Mushroom	完成任务 F-8、F-20、F-33
鞭炮	Firecracker Ball	与木叶中忍交换
兵粮丸	Food Pill	完成任务 S-13
黄金胡桃	Golden Walnut	完成任务 S-9、F-31、F-42
蚱蜢	Grasshopper	完成任务 B-4、F-48
绿色胡椒粉	Green pepper	完成任务 F-38 后出现的袋子
苦无雨	Kunai Rain	完成任务 C-3、S-1、B-7
木叶蛤	Leaf Clam	完成任务 F-29 后出现的袋子
木叶村燕窝	Leaf Villag Bird's Nest	完成任务 F-40 后出现的袋子
传说中的甲虫	Legendary Beetle	完成任务 A-1
传说中的叉烧	Legendary Char Siu	完成任务 F-49 后出现的袋子
传说中的大蒜	Legendary Garlic	完成任务 F-48 后出现的袋子
传说中的面条	Legendary Noodles	完成任务 F-49 后出现的袋子
传说中的猪骨	Legendary Pork Bone	完成任务 F-42 后出现的袋子
传说中的酱油	Legendary Soy Sauce	完成任务 F-45 后出现的袋子
传说中的鹿角虫	Legendary Stag Beetle	完成任务 A-3、F-49、S-11
麻辣面条	Mania Noodles	与大婶交换
天然食盐	Native Salt	完成任务 F-6 后出现的袋子
普通纸符	Plain Tag	与女孩交换、与大妈交换
毒蘑菇	Poison Mushroom	完成任务 F-14、F-22、F-36
圆满之证	Proof of Completion	完成任务 F-50
纯白的鸡蛋	Pure White Egg	完成任务 F-16 后出现的袋子
紫花	Purple Flower	完成任务 F-7、D-7、F-34、F-41
药用蘑菇	Recovery Mushroom	完成任务 D-3、F-13、F-24、A-4、F-45、S-4
红花	Red Flower	完成任务 F-2、D-2、F-17、F-30、F-39
红豆面酱	Red Miso	与木叶下忍交换
回复药	Remedy Potion	完成任务 D-1、C-7
小帘蛤	River Littleneck Clam	完成任务 F-18 后出现的袋子
韭菜	Scallion	完成任务 F-36 后出现的袋子
薄肉片	Short Ribs	完成任务 F-21 后出现的袋子
催眠草	Sleeping Grass	与小男孩交换
鹿角虫	Stag Beetle	完成任务 D-6、F-19、F-40
稻草人	Straw Figure	与少女交换
龟甲丸	Tortoiseshell Pills	完成任务 S-6
胡桃	Walnut	完成任务 F-4、D-4、F-21、F-35、S-14、F-43
白花	White Flower	完成任务 B-2、A-2、S-10、F-46
白色卷物	White Scroll	与年青人交换
黄花	Yellow Flower	完成任务 F-3、C-4、A-9







道具开发一览

道具名	英文名	需要素材
兵粮丸	Food Pills	苹果 2 个、药用蘑菇 3 个
龟甲丸	Tortoiseshell Pills	胡桃 5 颗、紫花 3 朵
疾速丸	Shot Run Pill	蓝花 10 朵、剧毒蘑菇
隐身卷轴	Scroll of Hidden Cloud	白花 2 朵、白色卷轴
替身卷轴	Substitution Scroll	黑花 10 朵、稻草人
减速符	Sluggish Tag	黑花 10 朵、紫花 10 朵
中毒符	Poison Tag	紫花 3 朵、毒蘑菇 3 个
催眠符	Sleep Tag	药用蘑菇 5 个、催眠草
查克拉封印符	Chakra Seal Tag	白花 5 朵、普通纸符
起爆符	Paper Bomb	爆发蘑菇 6 个、红花 6 朵、普通纸符
起爆球	Bomb Ball	爆发蘑菇 5 个、黄花 5 朵、鞭炮

忍术手册一览

对应角色	英文名	取得方法
鸣人	Naruto's Ninja Handbook	完成任务 F-38
佐助	Sasuke's Ninja Handbook — Volume 1	完成任务 F-9 后出现的宝箱
佐助	Sasuke's Ninja Handbook — Volume 2	完成任务 F-21
小樱	Sakura's Ninja Handbook	完成任务 F-3 后出现的宝箱
李洛克	Lee's Ninja Handbook	完成任务 F-15 后出现的宝箱
宁次	Neji's Ninja Handbook	完成任务 F-19 后出现的宝箱
天天	Tenten's Ninja Handbook	完成任务 F-12 后出现的宝箱
鹿丸	Shikamaru's Ninja Handbook	完成任务 F-20 后出现的宝箱
丁次	Choji's Ninja Handbook	完成任务 F-20 后出现的宝箱
井野	Ino's Ninja Handbook	完成任务 F-11 后出现的宝箱
牙	Kiba's Ninja Handbook	完成任务 F-13 后出现的宝箱
志乃	Shino's Ninja Handbook	完成任务 F-23 后出现的宝箱
雏田	Hinata's Ninja Handbook	完成任务 F-14 后出现的宝箱
我爱罗	Gaara's Ninja Handbook	完成任务 F-47 后出现的宝箱
堪九郎	Kankuro's Ninja Handbook	完成任务 F-47 后出现的宝箱
手鞠	Temari's Ninja Handbook	完成任务 F-47 后出现的宝箱
卡卡西	Kakashi's Ninja Handbook — Volume 1	完成任务 F-26 后出现的宝箱
卡卡西	Kakashi's Ninja Handbook — Volume 2	完成任务 F-7 后出现的宝箱
卡卡西	Kakashi's Ninja Handbook — Volume 3	完成任务 F-30 后出现的宝箱
凯	Guy's Ninja Handbook	完成任务 F-39 后出现的宝箱
自来也	Jiraiya's Ninja Handbook	完成任务 F-39 后出现的宝箱
纲手	Tsunade's Ninja Handbook	完成任务 F-39 后出现的宝箱
三代目	Third Hokage's Ninja Handbook	完成任务 F-39 后出现的宝箱
大蛇丸	Orochimaru's Ninja Handbook	完成任务 F-49 后出现的宝箱
药师兜	Kabuto's Ninja Handbook	完成任务 F-49 后出现的宝箱
君麻吕	Kimimaro's Ninja Handbook	完成任务 F-49 后出现的宝箱
鼬	Itachi's Ninja Handbook	完成任务 F-49 后出现的宝箱
鬼鲛	Kisame's Ninja Handbook	完成任务 F-49 后出现的宝箱

杂货店－角色模型一览

角色模型	英文原名	价格
鸣人 1	Naruto Uzumaki 1	5000
鸣人 2	Naruto Uzumaki 2	6000
鸣人 3	Naruto Uzumaki 3	8000
佐助 1	Sasuke Uchiha 1	5000
佐助 2	Sasuke Uchiha 2	6000
佐助 3	Sasuke Uchiha 3	8000
小樱 1	Sakura Haruno 1	5000
小樱 2	Sakura Haruno 2	5000
李洛克 1	Rock Lee 1	5000
李洛克 2	Rock Lee 2	5000
宁次 1	Neji Hyuga 1	5000
宁次 2	Neji Hyuga 2	5000
天天 1	Tenten 1	5000
天天 2	Tenten 2	5000
鹿丸 1	Shikamaru Nara 1	5000
鹿丸 2	Shikamaru Nara 2	5000
丁次 1	Choji Akimichi 1	5000
丁次 2	Choji Akimichi 2	5000
井野 1	Ino Yamanaka 1	5000
井野 2	Ino Yamanaka 2	5000
牙 1	Kiba Inuzuka 1	5000
牙 2	Kiba Inuzuka 2	5000
志乃 1	Shino Aburame 1	5000
志乃 2	Shino Aburame 2	5000
雏田 1	Hinata Hyuga 1	5000
雏田 2	Hinata Hyuga 2	5000
我爱罗 1	Gaara of the Sand 1	5000

角色模型	英文原名	价格
我爱罗 2	Gaara of the Sand 2	5000
我爱罗 3	Gaara of the Sand 3	6000
堪九郎 1	Kankuro 1	5000
堪九郎 2	Kankuro 2	5000
手鞠 1	Temari 1	5000
手鞠 2	Temari 2	5000
卡卡西 1	Kakashi Hatake 1	6000
卡卡西 2	Kakashi Hatake 2	6000
凯 1	Might Guy 1	6000
凯 2	Might Guy 2	6000
三代目 1	The Third Hokage 1	7000
三代目 2	The Third Hokage 2	7000
自来也 1	Jiraiya 1	7000
自来也 2	Jiraiya 2	7000
纲手 1	Tsunade 1	7000
纲手 2	Tsunade 2	7000
大蛇丸 1	Orochimaru 1	7000
大蛇丸 2	Orochimaru 2	7000
药师兜 1	Kabuto Yakushi 1	6000
药师兜 2	Kabuto Yakushi 2	6000
君麻吕 1	Kimimaro 1	6000
君麻吕 2	Kimimaro 2	8000
鼬 1	Itachi Uchiha 1	7000
鼬 2	Itachi Uchiha 2	7000
鬼鲛 1	Kisame Hoshigaki 1	7000
鬼鲛 2	Kisame Hoshigaki 2	7000

杂货店－音乐一览

音乐	英文原名	价格
训练场	Training Field	5000
中忍考试决赛场	Chunin Exams Finals Stage	5000
看守塔顶	Top of Lookout Tower	5000
死之森	The Forest of Death	5000
木叶密林	Hidden Leaf Forest	5000
中忍考试预赛场	Chunin Exams Prelims Stage	5000
风中的大草原	Grassy Waves Prairie	5000
暮色中的大草原	Dusk Sky Prairie	5000
终焉之谷	The Final Valley	5000
大战蛤蟆文太	Big Fight with the Giant Toad	8000
悲伤之眼	Sorrowful Eyes	8000
大事件	Earth-shaking Matter	8000
以死相拼	Deadly Struggle	10000
深红螺旋与漆黑闪电	Crimson Spiral & Black Thunder	10000
飞舞的树叶	Along with the Dancing Leaves	5000
疾风	Running Gale	5000
疾速之森	The Forest of High-speed	8000
最高目标	Aim for the Summit	8000
活跃的鸣人	Dashing Naruto	8000
捉迷藏	Hide-and-seek	8000
守护某个人	The Ones to be Protected	10000
风中的沙纹	Sand Ripples in the Wind	10000
梦想与决断	Dream and Determination	10000
温柔的目光	Gentle Eyes	10000
泪雨中的咆哮	The Roar in a Rain of Tears	10000
逐渐凋零	The Back that Fades Away	10000
光明不灭	Light Never Goes Out	10000
启程之日	Day of Departure	15000

杂货店－奥义影像一览

奥义影像	英文原名	价格
鸣人	Narruto Ultimate Jutsu Scenes	25000
佐助	Sasuke Ultimate Jutsu Scenes	25000
佐助－换装	Sasuke UJ Scenes － Shadow	25000
小樱	Sakura Ultimate Jutsu Scenes	25000
李洛克	Lee Ultimate Jutsu Scenes	25000
宁次	Neji Ultimate Jutsu Scenes	25000
天天	Tenten Ultimate Jutsu Scenes	25000
鹿丸	Shikamaru UJ Scenes	25000
鹿丸－换装	Shikamaru UJ Scenes － Shadow	25000
丁次	Choji Ultimate Jutsu Scenes	25000
井野	Ino Ultimate Jutsu Scenes	25000
牙	Kiba Ultimate Jutsu Scenes	25000
志乃	Shino Ultimate Jutsu Scenes	25000
雏田	Hinata Ultimate Jutsu Scenes	25000
我爱罗	Gaara Ultimate Jutsu Scenes	25000
我爱罗－换装	Gaara UJ Scenes － Shadow	25000
堪九郎	Kankuro Ultimate Jutsu Scenes	25000
堪九郎－换装	Kankuro UJ Scenes － Shadow	25000
手鞠	Temari Ultimate Jutsu Scenes	25000
手鞠－换装	Temari UJ Scenes － Shadow	25000
卡卡西	Kakashi Ultimate Jutsu Scenes	30000
凯	Guy Ultimate Jutsu Scenes	30000
三代目	Third Hokage UJ Scenes	40000
自来也	Jiraiya Ultimate Jutsu Scenes	40000
纲手	Tsunade Ultimate Jutsu Scenes	40000
大蛇丸	Orochimaru UJ Scenes	40000
药师兜	Kabuto Ultimate Jutsu Scenes	30000
君麻吕	Kimimaro Ultimate Jutsu Scenes	30000
鼬	Itachi Ultimate Jutsu Scenes	40000
鬼鲛	Kisame Ultimate Jutsu Scenes	40000
鸣人－觉醒	Naruto UJ Scenes － Seal	50000
佐助－觉醒	Sasuke UJ Scenes － Seal	50000
李洛克－觉醒	Lee UJ Scenes － Seal	40000
凯－觉醒	Guy UJ Scenes － Seal	40000
君麻吕－觉醒	Kimimaro UJ Scenes － Seal	50000

拉面店拉面一览

拉面名	英文名	需要素材
麻辣拉面	Mania Ramen	麻辣面条
花拉面	Floral Ramen	红花、蓝花、黄花、紫花、黑花各 3 朵
鸡肉拉面	Chicken Ramen	鸡肉
胡桃拉面	Walnut Ramen	胡桃 5 个
红豆面酱拉面	Red Miso Ramen	红豆面酱 5 份
水藻拉面	Laver Ramen	清流中的水藻
果汁拉面	Fruit Juice Ramen	苹果 2 个、樱桃 3 颗
蘑菇拉面	Mushroom Ramen	药用蘑菇 6 个、爆发蘑菇 3 个
矿泉水拉面	Mineral Water Ramen	泉水
鸡蛋拉面	Egg Ramen	纯白的鸡蛋
天然食盐拉面	Natural Salt Ramen	天然食盐
烧肉拉面	Meat Ramen	薄肉片
蔬菜拉面	Vegetable Ramen	卷心菜、韭菜、豆芽、胡萝卜、绿色胡椒粉
蛤拉面	Clam Ramen	木叶蛤、蚬蛤、小帘蛤
大米拉面	Rice In Ramen	精选大米
快餐拉面	Snack Ramen	快餐配料
金砂拉面	Ramen with Gold Dust	黄金胡桃
燕窝拉面	Bird's Nest Ramen	木叶村燕窝
三鲜拉面	Three Major Delicacies Ramen	剧毒蘑菇 3 个、黄金胡桃 3 个、白花 3 朵
传说中的拉面	Legendary Ramen	传说中的猪骨、传说中的面条、传说中的叉烧、传说中的大蒜、传说中的酱油



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

剧情任务

《火影忍者 终极忍者风暴》的剧情从鸣人成为下忍开始，直到鸣人与佐助的终末之谷大战结束，“火影迷”应该比较熟悉。剧情任务大部分要进行至少两次才能完美，因为只有完成第一次后才会出现附加条件，附加条件可以分开完成。完成的任务可以反复挑战，但取得的奖励在第二次之后就不会发生变化。

下忍训练篇 GENIN TRAINING ARC

F-1 忍道的开始 The Ninja Handbook begins!

任务类型：剧情
完成条件：看过剧情动画即可
开启条件：无
XP 要求：无
使用角色：无
对手：无
首次过关奖励：无
之后过关奖励：无
任务完成报酬：无
附加条件 1：无
附加条件 2：无



附加条件报酬：无

任务提示：只要看完片头动画就算完成了此任务。任务模式正式开始后，可以把地图上的问号都探明，会开启几个商店和 3 个 S 级任务，和大婶对话又会多一个交换任务。

F-2 生存训练 Survival Exercise

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-1
XP 要求：无
使用角色：鸣人
对手：卡卡西
首次过关奖励：红花 3 朵
之后过关奖励：红花 4 朵
任务完成报酬：1000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利



战斗条件 2：无法进入觉醒模式
附加条件 1：用忍术击败对手
附加条件 2：胜利时体力还有 1 条以上
附加条件报酬：每条 500 元

任务提示：这一战，卡卡西基本上不还手，所以多用用奥义，几下就解决问题了。胜利后可取得“立体模型基座：生存训练”，地图上增加了两个角色，一个是与交换任务有关的木叶下忍，与另一个女忍者对话会开启 3 个 D 级任务，与依鲁卡老师对话又能开启一个 D 级任务。另外，一乐拉面店附近的房间里会出现一个袋子，里面是“鸡肉”。挑战附加条件时，注意最后要用忍术击倒卡卡西，而不是用奥义。（忍术就是按一次△键，再按○键的那种攻击）

F-3 学习团队合作 Learn teamwork

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-2
XP 要求：5 点以上
使用角色：鸣人
对手：卡卡西
首次过关奖励：黄花 3 朵
之后过关奖励：黄花 4 朵
任务完成报酬：1000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：使用 2 次援护攻击
附加条件 1：胜利时查克拉槽在 30% 以上
附加条件 2：用援护攻击击败对手
附加条件报酬：每条 500 元

任务提示：这个任务是学习使用援护攻击，只要战斗一开始按 R1 和 L1 就能完成第 3 条战斗条件。挑战附加条件时，注意控制一下伤害值，在卡卡西只剩少许体力时再用援护攻击就行了。完成任务后，地图上方会出现宝箱，宝箱里是“小樱的忍术手册”，这样就能获得小樱的新忍术。



F-4 掌握移动要领 Master how to move!

任务类型：特殊
完成条件：抓住 5 只猫
开启条件：完成任务 F-3
XP 要求：8 点
使用角色：鸣人
对手：5 只猫
首次过关奖励：胡桃 5 个
之后过关奖励：胡桃 6 个
任务完成报酬：1000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无



附加条件报酬：无

任务提示：非常简单的一个任务，注意第 4 只猫要用箱子压住机关后开门才能抓到，第 5 只猫用“鸣人加农”飞到对面楼顶即可。完成任务后，在河边会出现一个袋子，里面有“清流中的水藻”。

F-5 改善你的敏捷度 Improve your agility!

任务类型：竞速
完成条件：90 秒之内到达终点
开启条件：完成任务 F-4
XP 要求：10 点
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：蓝花 3 朵



之后过关奖励：蓝花 4 朵
任务完成报酬：2000 元
附加条件 1：70 秒之内到达终点
附加条件 2：60 秒之内到达终点
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：在树上跳跃前进的竞速任务，其要点就是多吃加速道具，注意空中的微调。万一撞到树的话，要及时按 QTE 受身。避免踩上起爆符，因为起爆符是不能受身的。因为是第一个竞速任务，所以难度并不大，60 秒之内完成应该不在话下。任务完成后，地图左侧会出现一位腼腆的中忍，与之对话就会开启一个 D 级任务。

F-6 学习查克拉控制 Master how to control chakra

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 30 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-5
XP 要求：12 点
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：查克拉回复药 1 瓶
之后过关奖励：查克拉回复药 2 瓶
任务完成报酬：2000 元
附加条件 1：1 分 20 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 10 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：攀树的任务除了加速道具，还有替身术道具，合理利用替身术，可以化解很多危机。操作稳一点，1 分 10 秒的要求不算太高。任务完成后在地图左上方会出现一个袋子，里面有“天然食盐”。



F-7 卡卡西的最终测验
Kakashi Hatake's final exam

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-6



XP 要求：16 点以上
使用角色：鸣人
对手：卡卡西
首次过关奖励：紫花 3 朵
之后过关奖励：紫花 4 朵
任务完成报酬：1800 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：使用 4 次援护攻击
附加条件 1：打出 10 以上的连击数
附加条件 2：用援护攻击击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这场战斗卡卡西依然放水，所以安心用 4 次援护攻击，再将其击败即可。附加条件的 10 连击很容易达成，而用援护攻击击败对手，可以先将卡卡西的体力削减至很低，再发动援护即可。完成任务后，可使用角色中增加卡卡西，在地图右上方出现宝箱，里面是“卡卡西的忍术手册第 2 卷”，卡卡西取得了新忍术。

中忍考试篇
CHUNIN EXAM ARC

F-8 中忍考试开始
The chunin exam begins

任务类型：竞速
完成条件：90 秒之内到达终点
开启条件：完成任务 F-7
XP 要求：19 点以上
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：爆发蘑菇 3 个
之后过关奖励：爆发蘑菇 4 个
任务完成报酬：2300 元
附加条件 1：60 秒之内到达终点
附加条件 2：55 秒之内到达终点
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这一次的跳跃移动任务如果完成得比较完美，那 50 秒的时间就够了，也就是说 55 秒的时限失误最好小于两次，失误太多可以选择 RETRY 重新挑战。完成任务后与地图右上角的小樱对话，会开启一个 D 级任务，而山中井野的花店也开了。



F-9 蠢蠢欲动
A dark plot stirs



任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-8
XP 要求：22 点以上
使用角色：鸣人
对手：大蛇丸
首次过关奖励：黑花 3 朵
之后过关奖励：黑花 4 朵
任务完成报酬：2000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
附加条件 1：80 秒之内击败对手
附加条件 2：用忍术击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：与大蛇丸的战斗因为战斗条件和附加条件比较简单，因此没有什么障碍。完成任务后，地图左上方出现宝箱，里面有“佐助的忍术手册第 1 卷”，取得后左助可以使用新忍术，而地图左上角出现一个袋子，里面是“泉水”。

F-10 不合格倒计时
Countdown to disqualification

任务类型：竞速
完成条件：70 秒之内到达终点
开启条件：完成任务 F-9
XP 要求：25 点以上
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：蝴蝶 2 只
之后过关奖励：蝴蝶 3 只
任务完成报酬：2300 元
附加条件 1：50 秒之内到达终点
附加条件 2：45 秒之内到达终点
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这一关还是有一定难度的，树枝很密，而且 45 秒也很接近本关完全不失误的极限成绩，要完美完成，那可能需要多试几次才行。完成任务后与出现在地图中部偏左的小樱对话，就可以开启一个 D 级任务。

F-11 少女之战
Maidens' showdown

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-10
XP 要求：28 点以上
使用角色：小樱
对手：山中井野
首次过关奖励：樱桃 3 颗
之后过关奖励：樱桃 4 颗
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：虽然井野处于高攻击力状态，但是她不太会躲奥义，一个连击，三次奥义就能解决战斗，附加条件也很容易达成。任务完成后取得“立体模型基座：不妥协”，在地图左侧偏下出现的宝箱中可以得到“井野的忍术手册”，井野可以使用新忍术。

F-12 忍具与旋风
Ninja tools and a whirlwind

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-11
XP 要求：32 点以上
使用角色：天天
对手：手鞠
首次过关奖励：蓝花 3 朵
之后过关奖励：蓝花 4 朵
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
附加条件 1：不让对手使用奥义



附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：天天的奥义范围还比较广，比较容易命中手鞠，这一战只用奥义也可以轻松取胜，并完成所有条件。任务完成后取得“立体模型基座：旋风之壁”，在地图左上方的宝箱内可获得“天天的忍术手册”，天天可以使用新忍术。

F-13 与两个对手的战斗
A battle between like foes

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-12
XP 要求：36 点以上
使用角色：鸣人
对手：牙
首次过关奖励：药用蘑菇 3 个
之后过关奖励：药用蘑菇 4 个
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：使用 2 次替身术
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这一战没什么难度，附加条件中的两次替身术达成后就连用奥义即可。完成任务后取得“立体模型基座：世界第一傻瓜忍者”；在地图右下方的宝箱内可获得“牙的忍术手册”，牙可以使用新忍术；与身边的日向雏田对话，可以开启一个 D 级任务。

F-14 宗家与分家之争
Main and side branch face off

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-13
XP 要求：40 点以上
使用角色：雏田
对手：宁次
首次过关奖励：毒蘑菇 3 个
之后过关奖励：毒蘑菇 4 个
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法使用奥义
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：用忍术击败对手



附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：不能用奥义，宁次的攻击力又比较高，所以要速战速决不容易，用逼着打的战术比较有效。雏田的忍术是距离比较近的突进攻击，好在威力还可以，用作最后一击只要注意距离就可以了。完成任务后取得“立体模型基座：宗族的命运”；在地图的宝箱内可以获得“雏田的忍术手册”，雏田可以使用新忍术。

F-15 狂暴之沙
Rampaging sand



任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-14
XP 要求：44 点以上
使用角色：李洛克
对手：我爱罗
首次过关奖励：苹果 3 个
之后过关奖励：苹果 4 个
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于防御力上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：发动觉醒模式
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：李和我爱罗的战斗想必“火影饭”们都很熟悉。这一战我爱罗的防御力比较高，忍术的攻击力也不低，可以在将其体力削减至一条左右时主动挨打，在李的体力处于 1 条以下后发动“八门遁甲”，再以终极奥义将我爱罗打倒，这样就能完成所有的战斗条件。完成任务后在地图中部的宝箱内可以获得“李的忍术手册”，李洛克可以使用新忍术；与地图中部偏右的天天对话，可以开启最后一个 D 级任务。

F-16 师徒关系确立
Small and tall duo is formed



自来也

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 20 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-15
XP 要求：49 点
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：蝉 2 只
之后过关奖励：蝉 3 只
任务完成报酬：2500 元
附加条件 1：1 分 10 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分钟之内到达树顶
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这个爬树任务难度不算太大，想要 1 分钟内完成，选择加速道具多一些的路线，失误不超过一次就行了。完成任务后地图左侧中部会出现一个袋子，里面是“纯白的鸡蛋”。

F-17 与好色仙人的修炼
A match with Pervy Sage

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-16
XP 要求：54 点以上
使用角色：鸣人
对手：自来也
首次过关奖励：红花 3 朵
之后过关奖励：红花 4 朵
任务完成报酬：2200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：胜利时查克拉槽在 30% 以上
附加条件 1：使用 2 次替身术
附加条件 2：在 80 秒之内击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：自来也的攻击频率不高，各条件也不苛刻，自来也使用手里剑时使用替身术会比较容易。完成任务后，可使用角色中增加自来也；与地图中部偏左的牙对话，就会开启一个 C 级任务。



F-18 鸣人对蛤蟆文太
Naruto VS. Gamabunta

任务类型：大型战斗
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-17
XP 要求：60 点以上
使用角色：鸣人
对手：蛤蟆文太
首次过关奖励：甲虫 3 只
之后过关奖励：甲虫 4 只
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利



战斗条件 2：无法进入觉醒模式
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这是第一场大型 BOSS 战，文太的攻击方式有吐水球、舌头攻击等，往一个方向跑就能躲过。文太的刀插在地上时，可以攻击他的手，出现准心时可以用忍术攻击其头部，除此之外没有直接的攻击机会，可用手里剑蹭血。文太的跳起重压会引发冲击波，需要看准时机跳跃回避。两条体力以上胜利，那么最多被文太打中两下，熟悉其攻击方式很重要。

完成任务后地图右侧中部出现袋子，里面有“小帘蛤”。

木叶崩溃篇
LEAF DESTRUCTION ARC

F-19 中忍考试决赛开始
The final stage begins

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-18
XP 要求：66 点以上
使用角色：鸣人
对手：宁次
首次过关奖励：鹿角虫 3 只
之后过关奖励：鹿角虫 4 只
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：不让对手使用奥义
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：从任务条件来看，这一战并不复杂，不过因为宁次的移动速度比较快，最后要以奥义命中他还有点儿小麻烦。在将其体力削减至 1 条以下后就不停使用奥义碰运气吧。任务完成后可以得到“立体模式基座：顽强的雏田”；右侧中部出现宝箱，里面可以获得“宁次的忍术手册”，宁次可以使用新忍术；与木叶村门口的下忍对话，可以开启 1 个 C 级任务。



F-20 中忍考试瞌睡虫的选择
The Chunin Exam sleeper pick

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-19
XP 要求：72 点以上
使用角色：鹿丸
对手：手鞠
首次过关奖励：爆发蘑菇 5 个
之后过关奖励：爆发蘑菇 6 个
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法使用奥义
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用忍术击败对手
附加条件 2：使用替身术 4 次
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：鹿丸的忍术是散弹起爆符，十分好用，手鞠根本无法靠近。在将其体力打剩一点后，专心用替身术 4 次，再用忍术将手鞠击败即可。

完成任务后增加可使用角色手鞠；在地图左侧出现宝箱，里面有“丁次的忍术手册”，丁次可以使用新忍术；在地图右上方出现宝箱，里面有“鹿丸的忍术手册”，鹿丸可以使用新忍术。



F-21 佐助与我爱罗
Sasuke and Gaara

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-20
XP 要求：79 点以上
使用角色：佐助
对手：我爱罗
首次过关奖励：胡桃 8 个
之后过关奖励：胡桃 9 个
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于防御力上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：蓄满风暴槽
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：佐助对我爱罗的这场战斗难度不算太高，只有蓄风暴槽这一条要注意一下，可用冲撞之后的拳脚进行连击，这样风暴槽很快就能蓄满。完成任务后可以获得佐助的新服装和新忍术；还能得到“立体模型基座：千鸟”；在地图右上方出现的袋子里可以取得“薄肉片”。

F-22 丛林中的木叶与沙忍
Leaf and Sand in the forest

任务类型：竞速
完成条件：70 秒之内追上目标
开启条件：完成任务 F-21
XP 要求：86 点以上
使用角色：鸣人
对手：帕克
首次过关奖励：毒蘑菇 5 个
之后过关奖励：毒蘑菇 6 个
任务完成报酬：4000 元
附加条件 1：65 秒之内追上目标
附加条件 2：55 秒之内追上目标
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：类似于 D-8 的抓狗任务，但要简单得多，帕克不会攻击鸣人，追上时也不需要输入 QTE，50 秒之内完成不成问题。完成任务后和河边的小男孩对话，就会开启一个 C 级任务；地图右上角的小男孩处可以进行交换任务。



F-23 油女一族
The Aburame Clan

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-22
XP 要求：93 点以上
使用角色：油女志乃
对手：堪九郎
首次过关奖励：蝉 4 只
之后过关奖励：蝉 5 只
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于防御力上升状态
附加条件 1：使用 3 次倒地追打
附加条件 2：用奥义击败对手



附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：志乃的忍术虽然速度比较慢，但威力大，持续时间长，可以有效牵制堪九郎，只是奥义比较难命中对手，可能要多试几次。完成任务后可使用角色中增加堪九郎；地图左上方出现宝箱，里面有“志乃的忍术手册”，志乃可以使用新忍术。

F-24 我爱罗暴走
Gaara goes wild

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-23
XP 要求：100 点以上
使用角色：佐助
对手：我爱罗
首次过关奖励：药用蘑菇 5 个
之后过关奖励：药用蘑菇 6 个
任务完成报酬：3000 元



战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：胜利时体力在 1 条以上
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：这一战我爱罗经常会叫出手鞠进行援护，佐助的忍术不太好用，所以建议用冲撞之后的拳脚连击做为主攻手段，最后以奥义解决战斗即可。完成任务后在地图中部会出现一个袋子，里面有“快餐配料”；在地图左下方的桥上与凯对话，会开启一个 C 级任务；与面店附近的小樱对话，会开启最后一个 C 级任务。

F-25 鸣人对我爱罗
Naruto VS. Gaara

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-24
XP 要求：107 点以上
使用角色：鸣人
对手：我爱罗
首次过关奖励：苹果 3 个
之后过关奖励：苹果 4 个
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：80 秒之内击败对手
附加条件 2：胜利时体力在 1 条以上
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：这一战比较简单，附加条件就像不存在一样，连续进行两次这个任务就行了。完成任务后在地图中间下方会出现一个袋子，里面有“蜆蛤”。



F-26 混沌中的激战
Fierce battle in the chaos



任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-25
XP 要求：115 点以上
使用角色：卡卡西
对手：药师兜
首次过关奖励：黑花 8 朵
之后过关奖励：黑花 9 朵
任务完成报酬：3000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
附加条件 1：80 秒之内击败对手
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示： 与兜的战斗难度不大，不过兜的奥义比较隐蔽，如果被命中，那么一定要尽量多按些键回避掉。完成任务后地图下方会出现宝箱，里面有“卡卡西的忍术手册第 1 卷”，卡卡西可以使用新忍术；与地图左下方的下忍对话，可以开启一个 B 级任务；与地图中部的中忍对话，可以进行交换任务。

F-27 火影级别的战斗
Unprecedented mega battle

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-26
XP 要求：122 点以上
使用角色：三代目火影
对手：大蛇丸
首次过关奖励：蝉 7 只
之后过关奖励：蝉 8 只
任务完成报酬：3500 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：在风暴槽蓄满时使用奥义



附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示： 按照原作设定，大蛇丸的援护攻击是一代目和二代目火影，虽然本身不是太难对付，但是两个附加条件必须是先用拳脚猛攻，蓄满风暴槽，然后发动奥义。三代目的奥义距离很近，很难命中大蛇丸，而风暴状态又有时间限制，所以只能碰运气多试几次。完成任务后可使用角色中增加三代目火影。

F-28 燃起火的意志
Burning will of fire



任务类型：剧情 / 大型战斗 / 剧情
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-27
XP 要求：130 点以上
使用角色：鸣人
对手：一尾守鹤
首次过关奖励：脱力符 3 张
之后过关奖励：脱力符 4 张
任务完成报酬：5000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示： 与守鹤的战斗方式和之前与蛤蟆文太的战斗基本相同。守鹤的招式主要有手里剑雨，连续吐沙球等，这两招除了躲避，还可以防御，只会损失极少量的体力，如果被沙子缚住就连点○键挣脱。相对来说比较有威胁的是沙兽的爪子攻击，往一个方向跑跳有较大几率回避。攻击时机方面也是守鹤头上出现准心以及爪子砸到地面时，平时可用手里剑削减其体力。QTE 部分注意有很多连打的指令。完成任务后可使用角色中增加我爱罗，并得到“立体模式基座：暴风般的战斗”。



纲手寻找篇
TSUNADE SEARCH ARC

F-29 剧变的新时代来临
A new era of upheaval arrives

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-28
XP 要求：139 点以上
使用角色：卡卡西
对手：宇智波鼬
首次过关奖励：樱桃 8 颗
之后过关奖励：樱桃 9 颗
任务完成报酬：4000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
附加条件 1：使用 2 次替身术
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示： 一场条件比较简单的战斗，卡卡西有阿斯玛和红作为援护，可以好好利用。完成任务后取得“立体模型基座：复制忍术爆发”；在地图中间下方会出现一个袋子，里面有“木叶蛤”；与地图中间上方的阿斯玛对话，会开启一个 B 级任务。



F-30 木叶猛兽对鲨鱼
Odd beast battles a scourge

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-29
XP 要求：150 点以上
使用角色：凯
对手：鬼鲛
首次过关奖励：红花 8 朵
之后过关奖励：红花 9 朵
任务完成报酬：4000 元



战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：被对手攻击时查克拉会减少
附加条件 1：使用 4 次倒地追打
附加条件 2：使用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示： 这场战斗相对麻烦一些的是使用 4 次倒地追打，因为凯老师的攻击力比较高，把鬼鲛打倒 4 次之前很可能就把他干掉了，所以可以多利用阿斯玛的援护攻击来让对手倒地，这样实施倒地追打更容易。完成任务后可使用角色中增加凯，并得到“立体模型基座：猛兽与恶魔”；地图左下方出现宝箱，里面有“卡卡西的忍术手册第 3 卷”，卡卡西可以使用新忍术。

F-31 挑战好色仙人
Challenge Pervy Sage

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-30
XP 要求：162 点以上
使用角色：鸣人
对手：自来也
首次过关奖励：黄金胡桃 1 个
之后过关奖励：黄金胡桃 2 个
任务完成报酬：4000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：胜利时查克拉槽在 50%以上
附加条件 1：80 秒之内击败对手
附加条件 2：使用 4 次替身术
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示： 专心使用 4 次替身术之后便开始猛攻，最后不要使用奥义，就能完成所有条件。任务完成后与地图上方的依鲁卡老师对话，就可以开启一个 B 级任务。



F-32 致命的相遇 Fatal encounter

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-31
XP 要求：175 点以上
使用角色：佐助
对手：宇智波鼬
首次过关奖励：蝴蝶 5 只
之后过关奖励：蝴蝶 6 只
任务完成报酬：4300 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：60 秒之内击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：对手的 AI 有一定程度的提高，因此可以多利用鸣人的援护来牵制对手，尽快削减鼬的体力，最后以奥义解决战斗。任务完成后可使用角色中增加宇智波鼬；地图中部偏右会出现一个袋子，里面有“胡萝卜”。



F-33 蛤蟆仙人显身手 Toad Sage shows his ability

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-32
XP 要求：188 点以上
使用角色：自来也
对手：鬼鲛
首次过关奖励：爆发蘑菇 7 个
之后过关奖励：爆发蘑菇 8 人
任务完成报酬：4300 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于攻击力上升状态
战斗条件 3：被对手攻击时查克拉减少
附加条件 1：不让对手使用奥义
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：因为战斗条件并不复杂，所以这场战斗应该可以轻松通过。自来也的奥义距离比较近，记得靠近后再使用。完成任务后可使用角色中增加鬼鲛。



F-34 学习螺旋丸第一阶段 Step one in mastering Rasengan

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 30 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-33
XP 要求：202 点以上
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：紫花 8 朵
之后过关奖励：紫花 9 朵
任务完成报酬：5000 元
附加条件 1：1 分 25 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 20 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：非常简单的一个攀树任务，1 分钟以内完成都不成问题。完成任务后与地图下方的自来也对话，可以开启一个 B 级任务；与地图右上方的雏田对话，可以开启一个 B 级任务；与地图中部偏左的女孩对话，可以进行交换任务。



F-35 与纲手公主重逢 Reunion with Lady Tsunade

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-34
XP 要求：216 点以上
使用角色：鸣人
对手：纲手
首次过关奖励：胡桃 10 个
之后过关奖励：胡桃 11 个
任务完成报酬：4300 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：蓄满风暴槽
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：与纲手的战斗难度并不高，要蓄满风暴槽，只要主动出击，多使用拳脚攻击即可。

F-36 目标！掌握螺旋丸 Aim to master the Rasengan

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 25 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-35
XP 要求：231 点以上
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：毒蘑菇 7 个
之后过关奖励：毒蘑菇 8 个
任务完成报酬：5200 元
附加条件 1：1 分 20 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 15 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：树枝的密度又有所提升，对玩家左右腾挪的技术有一定要求，1 分 15 秒的时限不算太紧。完成任务后在地图的右上方会出现一个袋子，里面是“韭菜”；与地图中部偏左的胖大婶对话，可以开启最后一个 B 级任务。



F-37 纲手的醒悟 Tsunade finally opens her eyes

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-36
XP 要求：247 点以上
使用角色：纲手
对手：药师兜
首次过关奖励：蓝花 10 朵
之后过关奖励：蓝花 11 朵
任务完成报酬：4500 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
附加条件 1：60 秒之内击败对手
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：纲手用起来很是爽快，打兜打得很解恨，不过兜的移动和防御反应都比较快，奥义比较难命中，可用援护牵制后发动奥义，命中率会高一些。任务完成后可使用角色中增加纲手。

F-38 螺旋丸爆发 A whirling Rasengan explodes

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-37
XP 要求：263 点以上
使用角色：鸣人
对手：药师兜
首次过关奖励：甲虫 7 只
之后过关奖励：甲虫 8 只
任务完成报酬：4500 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒状态
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用忍术击败对手
附加条件 2：蓄满风暴槽
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：兜的 AI 没太大提升，而鸣人的螺旋丸在中远距离发动也有一定的追踪效果，用作最后一击命中率还不错，完成各条件还比较轻松。完成任务后可使用角色中增加药师兜；鸣人可以使用新忍术“螺旋丸”，在木叶村也可以使用；获得“立体模型基座：螺旋丸咆哮”；地图下方出现三个袋子，里面分别是“精选大米”、“卷心菜”、“绿色胡椒粉”。



F-39 惊天动地的三忍大战
Sannin rock heaver and earth

任务类型：剧情／大型战斗／剧情
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-38
XP 要求：279 点以上
使用角色：纲手
对手：万蛇
首次过关奖励：红花 10 朵
之后过关奖励：红花 11 朵
任务完成报酬：6000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：这场战斗的确可以用惊天动地来形容。纲手有蛞蝓和蛤蟆作援护攻击，平常可在万蛇接近后用忍术攻击，威力不俗，万蛇掀起的石块也可以投向它造成一定的伤害。使用援护后要立即冲向大蛇丸，一串连续技后，打两三下再加一个忍术的组合可以造成很大伤害。万蛇的攻击方式中最难缠的是吐蛇和突然从地下撞出，援护攻击可以取消万蛇的一切动作，因此最好能好好利用，在不易回避的攻击时才使用援护，用这种方法可有效保存体力。任务完成后可使用角色中增加大蛇丸；取得“立体模型基座：三忍僵局”；地图上出现 4 个宝箱，分别是“自来也、纲手、凯、三代目火影的忍术手册”，这四个角色可以使用新忍术；与地图中部偏左的小男孩对话，可以开启一个 A 级任务；与地图中部偏右的青年对话，可以进行交换任务。



佐助夺回篇 CHASING SASUKE ARC

F-40 咒印蔓延
A snake shadow creeps up

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-39
XP 要求：295 点以上
使用角色：鸣人
对手：佐助
首次过关奖励：鹿角虫 7 只
之后过关奖励：鹿角虫 8 只
任务完成报酬：4700 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒状态
附加条件 1：用忍术击倒对手
附加条件 2：打出 15 连击以上的连续技



附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：佐助的 AI 比之前的对手都要高一些，奥义基本上很难命中，而且佐助经常使用替身术，打起来可能不太顺手。螺旋丸的威力不错，本身也是 15 连击的招式，附加条件倒是没什么麻烦的地方。完成任务后取得“立体模型基座：两人的自尊”；在地图的右上角出现一个袋子，里面有“木叶村燕窝”。

F-41 鹿丸小队集合
Shikamaru's squad is summoned



任务类型：竞速
完成条件：80 秒之内到达终点
开启条件：完成任务 F-40
XP 要求：311 点以上
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关奖励：紫花 10 朵
之后过关奖励：紫花 11 朵
任务完成报酬：5500 元
附加条件 1：70 秒之内到达终点
附加条件 2：65 秒之内到达终点
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：这是竞速任务中难度比较大的一个，65 秒的时限基本需要一次都不失误，另外每跳两三步就得吃一个加速道具，不然时间上也会比较紧张。完成任务后取得鹿丸的新服装；取得“立体模型基座：鹿丸小队”；与地图下方的小樱对话，会开始一个 A 级任务。

F-42 与音忍的战斗开始
Battle with the Sound begins

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-41
XP 要求：327 点以上
使用角色：宁次
对手：君麻吕
首次过关奖励：黄金胡桃 3 颗
之后过关奖励：黄金胡桃 4 颗
任务完成报酬：4700 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
附加条件 1：使用 3 次援护攻击
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：君麻吕的 AI 比之前的对手都要高，再加上宁次的奥义距离实在太近了，要击中对手十分困难，要完成附加条件有一定的运气成分。完成任务后可使用角色中增加君麻吕；在地图右下方出现一个袋子，里面是“传说中的猪骨”。

F-43 树林中的决死战
All-out battle in the forest

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-42
XP 要求：345 点以上
使用角色：鹿丸
对手：君麻吕
首次过关奖励：胡桃 12 颗
之后过关奖励：胡桃 13 颗
任务完成报酬：4700 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：使用 4 次援护攻击
附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：战斗难度和之前的差不多，相比之下，鹿丸的奥义在混乱中比较容易命中，可利用援护攻击来制造混乱。任务完成后在地图左下方出现一个袋子，里面有“豆芽”；与地图下方的小樱对话，可以开启一个 A 级任务。



F-44 深红色的心潮澎湃
Crimson emotion overflows

任务类型：竞速
完成条件：90 秒之内赶上君麻吕
开启条件：完成任务 F-43
XP 要求：364 点以上
使用角色：鸣人
对手：君麻吕
首次过关奖励：剧毒蘑菇 3 个
之后过关奖励：剧毒蘑菇 4 个
任务完成报酬：6000 元
附加条件 1：70 秒之内赶上君麻吕
附加条件 2：60 秒之内赶上君麻吕
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：如果已经完成了抓狗的自由任务，那这一关可谓轻而易举，50 秒左右就能完成。在君麻吕身后时不要和他在一直线上移动，以免受到他的攻击，与他并排时再靠过去，完成 QTE 就 OK 了。



F-45 鸣人与君麻吕 Naruto and Kimimaro

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-44
XP 要求：384 点以上
使用角色：鸣人
对手：君麻吕
首次过关奖励：药用蘑菇 10 个
之后过关奖励：药用蘑菇 11 个
任务完成报酬：5000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：无法进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：60 秒之内打败对手
附加条件 2：胜利时体力在 1 条以上
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：君麻吕的行动速度比较快，鸣人以先发制人的打法会比较有利，注意查克拉的回复。双方都没有援护，所以在忍具方面就不要节省了，能用的都用上；完成任务后取得“立体模型基座：难以抑制的情感”；在地图左上角会出现一个袋子，里面是“传说中的酱油”；与地图中上部的静音对话，会开启一个 A 级任务。



F-46 木叶的青色野兽登场 Handsome Devil's whirlwind

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-45
XP 要求：405 点以上
使用角色：李洛克
对手：君麻吕
首次过关奖励：白花 3 朵
之后过关奖励：白花 4 朵



任务完成报酬：5000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于速度上升状态
附加条件 1：使用奥义
附加条件 2：打出 15 连击以上的连续技
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：小李不擅长打高连击数，15 连击条件可以一开始就用查克拉手里剑，如果能全数命中 15 连击就达成了。李的奥义还比较容易打中君麻吕，而且不需要用奥义击倒对手，因此也不麻烦。完成任务后，地图右上方会出现一个大妈，可以和她进行交换任务。

F-47 我爱罗归来 Gaara returns

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-46
XP 要求：428 点以上
使用角色：我爱罗
对手：君麻吕
首次过关奖励：蝉 10 只
之后过关奖励：蝉 11 只
任务完成报酬：5000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：使用 4 次援护攻击





附加条件 2：用奥义击败对手
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：君麻吕处于永久的觉醒状态，攻击力非常高，比较难对付。好在我爱罗有两个援护角色，手鞠的援护命中后，可以近距离接我爱罗的奥义，这一点可以好好利用，不然是比较难达成附加条件的。任务完成后取得手鞠、堪九郎和我爱罗的新服装；地图右侧出现了三个宝箱，分别是“手鞠、堪九郎、我爱罗的忍术手册”，三人均可以使用新忍术。

F-48 终末之谷的咆哮 Roars echo through the valley

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-47
XP 要求：440 点以上
使用角色：鸣人
对手：佐助
首次过关奖励：蚱蜢 10 只
之后过关奖励：蚱蜢 11 只
任务完成报酬：5000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：不能进入觉醒模式
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用忍术击败对手
附加条件 2：60 秒之内击败对手



附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：鸣人与佐助的对决，因为没有援护，所以对玩家替身术的使用有一定要求，当然，碰运气的乱按也行得通。完成后在地图左上方会出现一个袋子，里面是“传说中的大蒜”；和地图下方的小樱对话，会开启一个 A 级任务；和地图左上方的依鲁卡对话，会开启最后一个 A 级任务。

F-49 羁绊破碎之战 A duel that risks their bond



任务类型：剧情 / 对战 / 剧情
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-48
XP 要求：500 点以上
使用角色：鸣人
对手：佐助
首次过关奖励：传说中的鹿角虫 2 只
之后过关奖励：传说中的鹿角虫 3 只
任务完成报酬：6000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：以觉醒模式进行战斗
战斗条件 3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：在风暴槽蓄满时使用奥义
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：双方均以觉醒模式进行战斗，让这场决战十分爽快，而且难度也没有想像中那么高，蓄满风暴槽时的奥义威力惊人，两个附加条件等于一个。胜利后会出现 STAFF，不过游戏并没有结束。任务完成后鸣人、佐助、君麻吕、李洛克、凯开启觉醒模式；获得“立体模型基座：羁绊”；地图上出现 5 个宝箱，分别是“君麻吕、鬼鲛、大蛇丸、药师兜、鼬的忍术手册”，这 5 个角色可以使用新忍术；地图上出现了 2 个袋子，袋子里分别是“传说中的叉烧”、“传说中的面条”；地图上出现 6 个角色，与手鞠、纲手、牙、静音、自来也对话，依次增加 5 个 S 级任务，与地图中部偏右的少女对话，可进行交换任务。

F-50 飞舞木叶间 Amongst the dancing leaves

任务类型：剧情
完成条件：看过剧情动画即可
开启条件：完成其他所有的任务
XP 要求：999 点
使用角色：无
对手：无
首次过关奖励：无
之后过关奖励：无
任务完成报酬：无
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无



任务提示：只有完成其他所有的任务会出现的真结局，看过之后“终极任务模式”就算是圆满了，接下来就赚钱把杂货铺里所有的收集要素全部买齐吧。完成任务后，可以得到特殊道具“圆满之证”。



自由任务

完成自由任务除了可以取得金钱和道具，还可以取得重要的 XP 点数。剧情任务对 XP 的多少是有一定要求的，而自由任务对 XP 没有要求，因此，剧情任务和自由任务必须穿插着完成。从 D 到 S 级的自由任务并非需要完全按照顺序来完成，满足条件已开启的自由任务都可以随时进行挑战。

D级任务 D-RANK MISSIONS

D-1 走不完的路 1 Walk the Eternal Road 1

任务类型：计数
完成条件：游戏时间超过 2 小时
开启条件：完成任务 F-2 后与女忍者对话
使用角色：无



对手：无
首次过关取得 XP：5 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：回复药 1 瓶
之后过关奖励：无
任务完成报酬：5000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：游戏时间超过 2 小时会有提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

D-2 地面的足迹 1 Footprints in the Earth 1

任务类型：计数
完成条件：走路超过 5000 步
开启条件：完成任务 F-2 后与女忍者对话
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：5 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：红花 3 朵
之后过关奖励：无
任务完成报酬：5000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：所谓的 5000 步是行走的步数，跳跃是不计算的，因此在一般的移动时，请尽量不要使用跳跃，这样对尽早完成此任务有不小的帮助。走完 5000 步后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。



D-3 破坏目标 1 Break the Targets 1

任务类型：计数
完成条件：破坏 200 个以上的可破坏物品
开启条件：完成任务 F-2 后与女忍者对话



使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：5 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：药用蘑菇 3 个
之后过关奖励：无
任务完成报酬：5000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：可破坏物品包括路边的罐子，房檐上挂的风铃、灯笼等物品，但不必刻意去破坏。每次完成任务后地图上会出现一些卷轴，收集这些卷轴的过程中可以破坏不少装有卷轴的气球，这个任务顺带就能完成。（行走步数的任务也与回收卷轴相关联，养成完成一个任务就收一次卷轴的习惯即可）

D-4 与木叶丸捉迷藏 Hide-and-seek with Konohamaru



任务类型：寻找
完成条件：90 秒之内找到木叶丸
开启条件：完成任务 F-2 后与依鲁卡老师对话
使用角色：鸣人
对手：木叶丸
首次过关取得 XP：13 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：胡桃 5 个
之后过关奖励：胡桃 6 个
任务完成报酬：2000 元
附加条件 1：60 秒之内找到木叶丸
附加条件 2：50 秒之内找到木叶丸
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这是个比较有意思的任务，找木叶丸的方法是问路人，路人目光所指的方向就是木叶丸的藏身之所，一般来说问四个人左右就可以令目光交汇于比较明显的一点，打开位于这一点的箱子，就能找到木叶丸了。掌握方法后，50 秒的时间绰绰有余。



D-5 与小樱的练习赛 Sakura on training



任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-5 后与腼腆的中忍对话
使用角色：任意
对手：小樱
首次过关取得 XP：13 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：苹果 2 个
之后过关奖励：苹果 3 个
任务完成报酬：2500 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：使用 3 次倒地追打
附加条件 1：在 80 秒之内打败对手
附加条件 2：用忍术击败对手
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：倒地追打的使用方法是对手在倒地状态时在对手身边按○键，从倒地到起身的时间很短，所以最好是用推方向下的连续技将对手打倒在身边，再进行倒地追打，这样会比较容易达成战斗条件。附加条件比较容易，就不多说了。

D-6 爬树训练复习 Tree climbing training review

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 30 秒之内爬到树顶
开启条件：完成任务 F-8 后与小樱对话
使用角色：鸣人
对手：小樱
首次过关取得 XP：13 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：鹿角虫 1 只
之后过关奖励：鹿角虫 2 只
任务完成报酬：2800 元
附加条件 1：1 分 20 秒之内爬到树顶
附加条件 2：1 分 10 秒之内爬到树顶
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：这个爬树任务是有对手的，在吃到问号道具时可能会使用起爆符或是分身术来攻击对手，而小樱也会使用铁球攻击来影响鸣人的速度，所以听到特殊音效时要及时作出反应。1 分 10 秒的时限有点紧张，注意不要被树枝逼入死角。



D-7 与卡卡西的练习赛 Trainging Match with Kakashi

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-10 后与小樱对话
使用角色：任意
对手：卡卡西
首次过关取得 XP：13 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：紫花 3 朵
之后过关奖励：紫花 4 朵
任务完成报酬：2500 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：用忍术击败对手
附加条件 1：使用 2 次替身术
附加条件 2：打出 15 连击以上的连续技
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：与卡卡西的这场战斗，想要完美完成，其关键在于替身术的使用。如果对替身术的使用时机还不太熟悉，那么可以用连点 R2 键的方法来增加替身术的发动几率，一场战斗用两次应该不成问题。最后记住要用忍术作最后一击。



D-8 密林大捉捕 Desperate escape in the forest

任务类型：竞速
完成条件：90 秒之内抓住赤丸
开启条件：完成任务 F-13 后与雏田对话
使用角色：鸣人
对手：赤丸
首次过关取得 XP：14 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：脱力符 1 张
之后过关奖励：脱力符 2 张
任务完成报酬：3000 元
附加条件 1：70 秒之内抓住赤丸
附加条件 2：60 秒之内抓住赤丸
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：虽然竞速的规则没有改变，但抓狗在方法上有些不同。首先是在靠近赤丸后，就不会再出现加速道具了，其次是赤丸会撒尿阻止鸣人接近，被尿命中是不能受身的，所以要尽量不和狗狗处于一直线。最后，在接触到赤丸的瞬间会出现 QTE，准确输入指令就完成了抓狗任务了。60 秒的时间有点紧，一般来说只能失误一次。

D-9 特殊环境下的战斗 Battle under special conditions

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-15 后与天天对话
使用角色：任意
对手：凯
首次过关取得 XP：14 点
之后过关取得 XP：4 点
首次过关奖励：破防符 1 张
之后过关奖励：破防符 2 张
任务完成报酬：3300 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：我方处于中毒状态
战斗条件 3：我方处于没有查克拉的状态
附加条件 1：使用 3 次援护攻击
附加条件 2：发动觉醒模式
附加条件报酬：每条 1000 元

任务提示：中毒的体力下降速度很慢，而没有查克拉只要蓄一下就有了，这两个不利条件对玩家来说根本算不上什么，而 3 次援护的附加条件很容易达成，觉醒模式只要主动挨打，让体力下降至 1 条以下即可发动。完成这个任务，且之前所有的 D 级任务都完成了，那么就能开启 1 个 S 级任务。



C级任务 C-RANK MISSIONS

C-1 走不完的路 2 Walk the Eternal Road 2

任务类型：计数
完成条件：游戏时间超过 6 小时
开启条件：完成任务 D-1
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：10 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：蓝花 5 朵
之后过关奖励：无
任务完成报酬：8000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：游戏时间超过 6 小时会有提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

C-2 地面的足迹 2 Footprints in the Earth 2

任务类型：计数
完成条件：走路超过 12000 步
开启条件：完成任务 D-2
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：10 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：蝴蝶 4 只
之后过关奖励：无
任务完成报酬：8000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：走完 12000 步后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

C-3 破坏目标 2 Break the Targets 2

任务类型：计数
完成条件：破坏 400 个以上的可破坏物品
开启条件：完成任务 D-3
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：10 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：苦无雨 3 组
之后过关奖励：无
任务完成报酬：8000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：破坏 400 个物品后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

C-4 少女战队 Maidens team formed

任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-17 后与牙对话
使用角色：任意
对手：小樱
首次过关取得 XP：21 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：黄花 5 朵
之后过关奖励：黄花 6 张
任务完成报酬：3200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：不让对手使用奥义
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时查克拉槽在 30%
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：小樱、井野和雏田的组合不难应付，以逼迫式的打法可以轻松完成所有战斗条件。

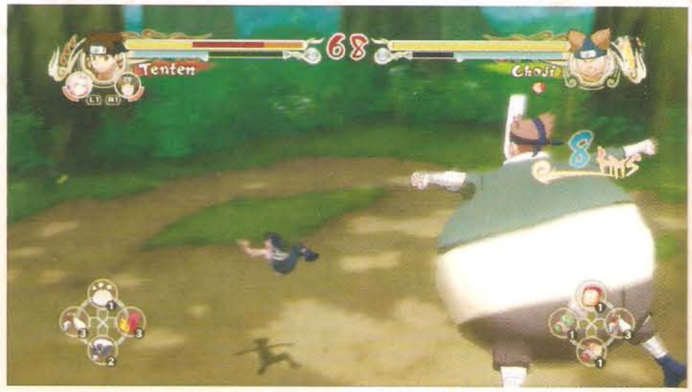


井野

C-5 阿斯玛队的特训 Asuma's team trains hard

任务类型：对战／对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-19 后与村子门口的下忍对话
使用角色：任意
对手：丁次／鹿丸
首次过关取得 XP：21 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：黑花 5 朵
之后过关奖励：黑花 6 张
任务完成报酬：4500 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：胜利时体力在 1 条以上
战斗条件 A3：用投技击败对手
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：胜利时查克拉槽在 30%
战斗条件 B3：用援护攻击击败对手
附加条件 1：使用 2 次替身术
附加条件 2：打出 20 连击以上的连续技
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：这是一个连续战斗的任务，战斗条件比较多，因此有点儿麻烦。第一场与丁次的战斗要用投技进行最后一击，一开始可以用远程的忍术削减其体力，在他体力所剩无几时，冲撞后再用 R2+○键的投技攻击，会比较容易命中。



与鹿丸的战斗相对要容易一些。附加条件方面，两场战斗只要各完成一项就算完成了，都完成的话可以最多得到 6000 元的奖励。20 连击要利用不会击倒对手的援护或忍具来增加连击数。

C-6 捉迷藏复仇战 Hide-and-seek revenge

任务类型：寻找
完成条件：110 秒之内找到目标
开启条件：完成任务 F-22 后与小男孩对话
使用角色：鸣人
对手：木叶丸与乌冬



首次过关取得 XP：22 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：爆破苦无 1 枚
之后过关奖励：爆破苦无 2 枚
任务完成报酬：3200 元
附加条件 1：90 秒之内找到目标
附加条件 2：80 秒之内找到目标
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：木叶丸又来找鸣人捉迷藏了，这次还找了帮手——鼻涕虫乌冬。找两个人的方法与找一个人相同，注意绿色箭头指向的是木叶丸，蓝色箭头指向的是乌冬，灰色箭头可能是任意一人。多问问路人，找准方向，80 秒的时间足够了。

C-8 爬树竞赛 Tree climbing battle of rivals

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 40 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-24 后与小樱对话
使用角色：鸣人
对手：佐助
首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：蓝花 8 朵
之后过关奖励：蓝花 9 朵
任务完成报酬：4800 元
附加条件 1：1 分 30 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 25 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：与佐助的爬树比赛难度上升了不少，首先是树枝的密度比较高，需要经常左右回避，另外佐助的火球术持续时间比较长，也要小心躲避。好在 1 分 25 秒的时限不算太紧，允许数次失误，操作稳定一些即可。



C-7 李的大特训 Lee's tremendous training!!

任务类型：对战／对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-24 后与凯对话
使用角色：任意
对手：李洛克／李洛克



李洛克

首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：回复药 3 瓶
之后过关奖励：回复药 4 瓶
任务完成报酬：3800 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：打出 10 连击以上的连续技
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：打出 15 连击以上的连续技
附加条件 1：80 秒之内击败对手
附加条件 2：胜利时体力在 1 条以上
附加条件报酬：每条 1500 元

任务提示：这又是一场二连战，对手都是小李，不过两场战斗的难度都比较低，战斗条件和附加条件都能轻松达成。



B 级任务 B-RANK MISSIONS

B-1 走不完的路 3 Walk the Eternal Road 3

任务类型：计数
完成条件：游戏时间超过 10 小时
开启条件：完成任务 C-1
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：查克拉回复药 5 瓶
之后过关奖励：无
任务完成报酬：10000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：游戏时间超过 10 小时会有提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

B-2 地面的足迹 3 Footprints in the Earth 3

任务类型：计数
完成条件：走路超过 20000 步
开启条件：完成任务 C-2
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：白花 2 朵
之后过关奖励：无
任务完成报酬：10000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：走完 20000 步后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

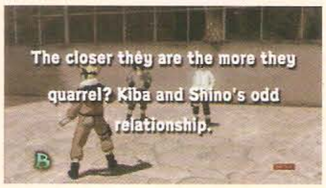
B-3 破坏目标 3
Break the Targets 3



任务类型：计数
完成条件：破坏 600 个以上的可破坏物品
开启条件：完成任务 C-3
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：剧毒蘑菇
之后过关奖励：无
任务完成报酬：10000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：破坏 600 个物品后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

B-4 牙与志乃的临时组合
Kiba and Shino's odd relationship



任务类型：对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-26 后与一个下忍对话
使用角色：任意
对手：志乃
首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：蚱蜢 4 只
之后过关奖励：蚱蜢 5 只
任务完成报酬：4200 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
战斗条件 2：胜利时体力在 1 条以上
战斗条件 3：对手处于攻击力上升状态
附加条件 1：60 秒之内击败对手
附加条件 2：胜利时查克拉槽在 50%以上
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：战斗条件都是老三样了，难度不大，但注意不要用奥义来作最后一击，因为这样就不能完成查克拉一半以上的附加条件了。





B-5 跳跃而行之路
The road to leaping mastery!?

任务类型：加农
完成条件：60 秒之内取得所有目标道具
开启条件：完成任务 F-29 后与阿斯玛对话
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：破防符 3 张
之后过关奖励：破防符 4 张
任务完成报酬：5000 元
附加条件 1：50 秒之内取得所有目标道具
附加条件 2：40 秒之内取得所有目标道具
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：利用鸣人加农的抛物线，穿过标志圈便可取得目标道具，只要保证每次跳跃都能取得全部目标道具，不走回头路，那 40 秒的时间实在是绰绰有余。

B-6 捉迷藏最终决战
Hide-and-seek battle finals



任务类型：寻找
完成条件：130 秒之内找到目标
开启条件：完成任务 F-31 后与依鲁卡对话
使用角色：鸣人
对手：木叶丸、乌冬、萌黄
首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：甲虫 5 只
之后过关奖励：甲虫 6 只
任务完成报酬：4600 元
附加条件 1：110 秒之内找到目标
附加条件 2：100 秒之内找到目标
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：这次的捉迷藏要找三个人，绿色箭头指向的是木叶丸，蓝色箭头指向的是乌冬，红色箭头指向萌黄，灰色箭头可能是任意一人。这个任务有个小技巧，就是多开地图，因为开地图是不计算时间的，在问过路人之后，找出同色箭头所指的交汇点，这样目标会更明确，切忌瞎打瞎撞。利用开地图的办法，一般 80 秒左右就能找齐三人了。

B-7 与蛤蟆文太的大战
A big fight with Gamabunta



任务类型：大型战斗
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-34 后与自来也对话
使用角色：鸣人
对手：蛤蟆文太
首次过关取得 XP：23 点
之后过关取得 XP：7 点
首次过关奖励：苦无雨 3 组
之后过关奖励：苦无雨 4 组
任务完成报酬：5800 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：与文太 BOSS 战的升级版，难度主要是在 QTE 方面，一是 QTE 的指令数量增加，二是 QTE 的指令变成随机的了，好在失败时只减少量体力。胜利时体力在两条以上略有难度，对玩家的反应能力有一定要求。

B-8 第七班的联合训练
Squad 7's joint training

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 40 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-34 后与雏田对话
使用角色：鸣人
对手：佐助、小樱
首次过关取得 XP：24 点
之后过关取得 XP：8 点
首次过关奖励：苹果 5 个
之后过关奖励：苹果 6 个
任务完成报酬：5500 元
附加条件 1：1 分 30 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 25 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：有两个对手的爬树任务干扰比较多，好在 1 分 25 秒的时限并不算太紧，把佐助和小樱的忍术当成树枝一样回避就行了。



B-9 女人心海底针
Complicated maiden's heart

任务类型：对战／对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-36 后与胖大婶对话
使用角色：任意
对手：井野／雏田
首次过关取得 XP：24 点
之后过关取得 XP：8 点
首次过关奖励：爆破苦无 3 个
之后过关奖励：爆破苦无 4 个



任务完成报酬：5000 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：使用 3 次倒地追打
战斗条件 A3：使用 2 次替身术
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：打出 20 连击以上的连续技
战斗条件 B3：蓄满风暴槽
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：60 秒之内击败对手
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：这是目前为止战斗条件最为复杂的一场战斗，二连战共有 7 个不同的条件。与井野的战斗建议选择可以将对手打倒地的援护攻击，这样更容易实施倒地追打；至于雏田，20 连击可以连续使用查克拉手里剑来实现。其他条件兼顾起来比较容易。

A级任务
A-RANK MISSIONS

A-1 走不完的路 4
Walk the Eternal Road 4

任务类型：计数
完成条件：游戏时间超过 15 小时
开启条件：完成任务 B-1
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：20 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：传说中的甲虫
之后过关奖励：无
任务完成报酬：12000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：游戏时间超过 15 小时会有提示，进入菜单后点击该任务才算完成。



A-2 地面的足迹 4
Footprints in the Earth 4

任务类型：计数
完成条件：走路超过 29000 步
开启条件：完成任务 B-2
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：20 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：白花 3 朵
之后过关奖励：无
任务完成报酬：12000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：走完 29000 步后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

A-3 破坏目标 4
Break the Targets 4

任务类型：计数
完成条件：破坏 800 个以上的可破坏物品
开启条件：完成任务 B-3
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：20 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：传说中的鹿角虫
之后过关奖励：无
任务完成报酬：12000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：破坏 800 个物品后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

A-4 奇异的零食大战
A bizarre battle for snacks

任务类型：竞速
完成条件：80 秒之内抓住帕克
开启条件：完成任务 F-39 后与小男孩对话
使用角色：鸣人



对手：帕克
首次过关取得 XP：27 点
之后过关取得 XP：9 点
首次过关奖励：药用蘑菇 5 个
之后过关奖励：药用蘑菇 6 个
任务完成报酬：5200 元
附加条件 1：60 秒之内抓住帕克
附加条件 2：50 秒之内抓住帕克
附加条件报酬：每条 2000 元

任务提示：又是抓狗的任务。接近帕克后它会撒起爆符，因此可以尽量贴边移动，在赶上帕克后再拉回一直线，完成 QTE 就 OK 了。

A-5 鸣人的特训
Naruto tailor-made training

任务类型：加农
完成条件：60 秒之内取得 50 个目标道具
开启条件：完成任务 F-41 后与小樱对话
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关取得 XP：27 点
之后过关取得 XP：9 点
首次过关奖励：黑花 10 朵
之后过关奖励：黑花 11 朵
任务完成报酬：6200 元
附加条件 1：50 秒之内取得 50 个目标道具
附加条件 2：40 秒之内取得 50 个目标道具
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：加强版的钻圈任务，难度比之前的钻圈增加了不少，不过目标道具总数超过 50 个，因此有少量遗漏是不要紧的，不必走回头路。掌握这一特性，40 秒的时间就不算太紧了。



A-6 一个古老的传说
A legend from long ago

任务类型：对战／对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-43 后与小樱对话
使用角色：任意
对手：纲手／大蛇丸
首次过关取得 XP：28 点
之后过关取得 XP：9 点
首次过关奖励：查克拉回复药 5 个
之后过关奖励：查克拉回复药 6 个
任务完成报酬：6300 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：蓄满风暴槽
战斗条件 A3：对手处于攻击力上升状态
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：蓄满风暴槽
战斗条件 B3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：用奥义击败对手
附加条件 2：60 秒之内击败对手
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：又是一场连续战斗，对手先是纲手，援护为自来也，之后是三忍组合。看似惊人，不过只要选择的角色奥义方面比较强，那么还是比较容易应付的。比如凯就是适合的人选之一，先用冲撞接连击的方式蓄满风暴槽，之后一心一意用奥义就行了。





A-7 蛤蟆吉大追击
Grand chase after Gamakichi

任务类型：竞速
完成条件：90 秒之内抓住蛤蟆吉
开启条件：完成任务 F–45 后与静音对话
使用角色：鸣人
对手：蛤蟆吉
首次过关取得 XP：29 点
之后过关取得 XP：9 点
首次过关奖励：脱力符 5 张
之后过关奖励：脱力符 6 张
任务完成报酬：6500 元
附加条件 1：70 秒之内抓住蛤蟆吉
附加条件 2：65 秒之内抓住蛤蟆吉
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：依然是抓狗任务的规则，只是蛤蟆吉的攻击方式是放香蕉皮，是固定在树干上的，需要及时回避。诀窍依然是与目标不处在一直线上。

A-8 自来也的特殊训练
Jiraiya's special training

任务类型：加农
完成条件：100 秒之内取得 120 个目标道具
开启条件：完成任务 F–48 后与小樱对话
使用角色：鸣人
对手：无
首次过关取得 XP：29 点
之后过关取得 XP：9 点



首次过关奖励：破防符 5 个
之后过关奖励：破防符 6 个
任务完成报酬：7000 元
附加条件 1：90 秒之内取得 120 个目标道具
附加条件 2：80 秒之内取得 120 个目标道具
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：这个钻圈任务的难度一下拔高了很多，有一些道具是周边有空雷，但取得障碍中间的道具是算 2 个的。发动鸣人加农前的站位十分讲究，不然是很容易撞上炸弹。时间上还比较充足，圈的数量也超过 120 个，因此是允许一些失误的。多试几次，掌握起跳点后，应该可以在 1 分钟左右完成这个任务。

A-9 与守鹤的死斗
Deadly battle with Shukaku

任务类型：大型战斗
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F–48 后与依鲁卡对话
使用角色：鸣人
对手：一尾守鹤
首次过关取得 XP：30 点
之后过关取得 XP：10 点
首次过关奖励：黄花 12 朵
之后过关奖励：黄花 13 朵
任务完成报酬：7000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 3000 元

任务提示：与守鹤的 BOSS 战升级版，难度提升主要在 QTE 方面，比如第二阶段第一条指令就很长，比较容易失误。如果战斗过程中没有受什么伤，那两三次 QTE 失误还可以让体力保持在 2 条以上。战斗过程中可以多利用道具提升攻击力，以攻为守可以减少受伤的可能。



S 级任务
S-RANK MISSIONS

S-1 走不完的路 5
Walk the Eternal Road 5

任务类型：计数
完成条件：游戏时间超过 20 小时
开启条件：完成任务 A–1
使用角色：无



对手：无
首次过关取得 XP：25 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：苦无雨 5 组
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：游戏时间超过 20 小时会有提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

S-2 地面的足迹 5
Footprints in the Earth 5

任务类型：计数
完成条件：走路超过 40000 步
开启条件：完成任务 A–2
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：25 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：苹果 10 个
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：走完 40000 步后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。

S-3 破坏目标 5
Break the Targets 5

任务类型：计数
完成条件：破坏 1000 个以上的可破坏物品
开启条件：完成任务 A–3
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：25 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：爆破苦无 5 枚
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：破坏 1000 个物品后会出现提示，进入菜单后点击该任务才算完成。



S-4 中忍考试的宿命对决
Fated match at the Chunin Exam

任务类型：对战 / 对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F–49 后与手鞠对话
使用角色：任意 / 天天
对手：天天 / 手鞠
首次过关取得 XP：31 点
之后过关取得 XP：10 点
首次过关奖励：药用蘑菇 12 个
之后过关奖励：药用蘑菇 13 个
任务完成报酬：8500 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：使用 4 次替身术
战斗条件 A3：胜利时查克拉槽在 50% 以上
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：使用奥义击败对手
战斗条件 B3：对手处于速度上升状态
附加条件 1：打出 30 连击以上的连续技
附加条件 2：胜利时体力在一条以上
附加条件报酬：每条 4000 元

任务提示：连续两场的战斗，第一场要对付的是天天，可选任意角色，而且此时鸣人等角色可直接选觉醒模式，打起来应该比较轻松；只是因为需要 50% 以上的查克拉，所以不要用奥义来击败对手。第二场战斗是天天对手鞠，没有援护可选，但难度并不高。天天的飞行道具要打出 30 连击并不困难，附加条件的难度也不大。

S-5 潜伏于黑暗之影
A shadow lurks in the darkness

任务类型：对战／对战／对战／对战／对战
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-49 后与纲手对话
使用角色：任意
对手：君麻吕／药师兜／大蛇丸／鬼鲛／鼬
首次过关取得 XP：33 点
之后过关取得 XP：11 点
首次过关奖励：蓝花 12 个
之后过关奖励：蓝花 13 个
任务完成报酬：12000 元
战斗条件 A1：赢得战斗的胜利
战斗条件 A2：对手处于攻击力上升状态
战斗条件 A3：对手处于防御力上升状态
战斗条件 B1：赢得战斗的胜利
战斗条件 B2：对手处于速度上升状态
战斗条件 B3：对手处于防御力上升状态
战斗条件 C1：赢得战斗的胜利
战斗条件 C2：对手处于速度上升状态
战斗条件 C3：对手处于攻击力上升状态
战斗条件 D1：赢得战斗的胜利
战斗条件 D2：对手处于攻击力上升状态
战斗条件 D3：被攻击时查克拉减少
战斗条件 E1：赢得战斗的胜利
战斗条件 E2：对手处于速度上升状态
战斗条件 E3：对手处于攻击力上升状态



附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：60 秒之内击败对手
附加条件报酬：每条 4000 元

任务提示：看似惊人的五连战，打的都是反派。因为战斗条件都是被动型的，对手怎么样咱别管，打赢了就行。建议选择九尾状态的鸣人，一串连击加一个螺旋丸，风暴槽就满了，再来一个威力巨大的奥义，就打完收工了，五连战也花不了多长时间，除了最后的鼬 AI 比较高，其他战斗都不难。

S-6 沙忍的监督
The Hidden Sand's surveillance

任务类型：攀爬
完成条件：1 分 25 秒之内到达树顶
开启条件：完成任务 F-49 后与牙对话



使用角色：鸣人
对手：无
首次过关取得 XP：32 点
之后过关取得 XP：10 点
首次过关奖励：龟甲丸 3 颗
之后过关奖励：龟甲丸 4 颗
任务完成报酬：8300 元
附加条件 1：1 分 20 秒之内到达树顶
附加条件 2：1 分 15 秒之内到达树顶
附加条件报酬：每条 4000 元

任务提示：虽然是 S 级的任务，但爬树任务本身就比较简单，应该不会对玩家造成什么坎儿。

S-7 纲手与万蛇的大冲突
Tsunade and Manda's mega clash

任务类型：大型战斗
完成条件：执行战斗条件
开启条件：完成任务 F-49 后与静音对话

大蛇丸



使用角色：纲手
对手：万蛇
首次过关取得 XP：33 点
之后过关取得 XP：11 点
首次过关奖励：起爆球 3 个
之后过关奖励：起爆球 4 个
任务完成报酬：9000 元
战斗条件 1：赢得战斗的胜利
附加条件 1：胜利时体力在 1 条以上
附加条件 2：胜利时体力在 2 条以上
附加条件报酬：每条 4000 元

任务提示：与万蛇的 BOSS 战因为 QTE 比较少，所以难度提升并不明显。按照之前的打法就行了，注意万蛇的地下突击很难躲，这是使用援护的最佳时机，平时多用飞行道具削减万蛇的体力，发动援护时使用道具增加攻击力，这样可以在 BOSS 使用第三次地下突击前将其体力打至 QTE 出现的水平，使用两次援护就够了。

S-8 超期待！新拉面
High Hopes for New Ramen

任务类型：收集
完成条件：吃过一乐拉面店的所有拉面
开启条件：与一乐拉面店的老板对话
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：甲虫 10 只
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：吃拉面可以增加鸣人的查克拉上限，各种拉面的食材是随流程慢慢出现的，具体请参看数据资料的拉面部分。

S-9 隐藏道具
Hidden wares

任务类型：收集
完成条件：让道具店中所有的物品可以出售
开启条件：与道具店的老板对话
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：黄金胡桃 5 个
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：同样是个需要随流程经过才能完成的任务，和拉面一样，需要完成所有剧情任务之后，才能凑齐开发新忍具所需的素材，具体请参看道具部分。

S-10 卷轴交换
Scroll Exchange

任务类型：收集
完成条件：与依鲁卡老师交换所有的援护攻击
开启条件：与依鲁卡老师对话
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：白花 5 朵
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无



附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：与依鲁卡老师交换卷轴可以得到不同角色的援护攻击共计 16 种，交换所需要的卷轴是每次完成任务后地图上随机出现的忍卷，可交换的援护攻击是随流程逐步增加的，因此不必操之过急，到佐助夺回篇即可全部换齐，且卷轴总数只需要 5650，多余的可在依鲁卡处以 50 元一个换钱。

S-11 喧哗的闪回 Turbulent Flashbacks

任务类型：挑战
完成条件：完成所有剧情任务及附加条件
开启条件：完成任务 F-49 后与自来也对话
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：25 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：传说中的鹿角虫 2 只
之后过关奖励：无
任务完成报酬：30000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考剧情任务说明，完成所有任务及附加条件即可。

S-12 完成考验 1 Overcoming Trials 1

任务类型：挑战
完成条件 1：完成所有的 D 级任务
完成条件 2：完成所有 D 级任务的附加条件



开启条件：完成所有的 D 级任务
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：5 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：樱桃 12 颗
之后过关奖励：无
任务完成报酬：7000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考 D 级任务说明，完成所有任务及附加条件即可。

S-13 完成考验 2 Overcoming Trials 2

任务类型：挑战
完成条件 1：完成所有的 C 级任务
完成条件 2：完成所有 C 级任务的附加条件
开启条件：完成所有的 C 级任务
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：10 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：兵粮丸 3 颗
之后过关奖励：无
任务完成报酬：10000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考 C 级任务说明，完成所有任务以及附加条件即可。

S-14 完成考验 3 Overcoming Trials 3

任务类型：挑战
完成条件 1：完成所有的 B 级任务
完成条件 2：完成所有 B 级任务的附加条件
开启条件：完成所有的 B 级任务
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：15 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：胡桃 15 颗
之后过关奖励：无
任务完成报酬：12000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考 B 级任务说明，完成所有任务以及附加条件即可。

S-15 完成考验 4 Overcoming Trials 4

任务类型：挑战
完成条件 1：完成所有的 A 级任务
完成条件 2：完成所有 A 级任务的附加条件
开启条件：完成所有的 A 级任务
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：20 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：蝴蝶 12 只
之后过关奖励：无



任务完成报酬：15000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考 A 级任务说明，完成所有任务以及附加条件即可。

S-16 完成考验 5 Overcoming Trials 5

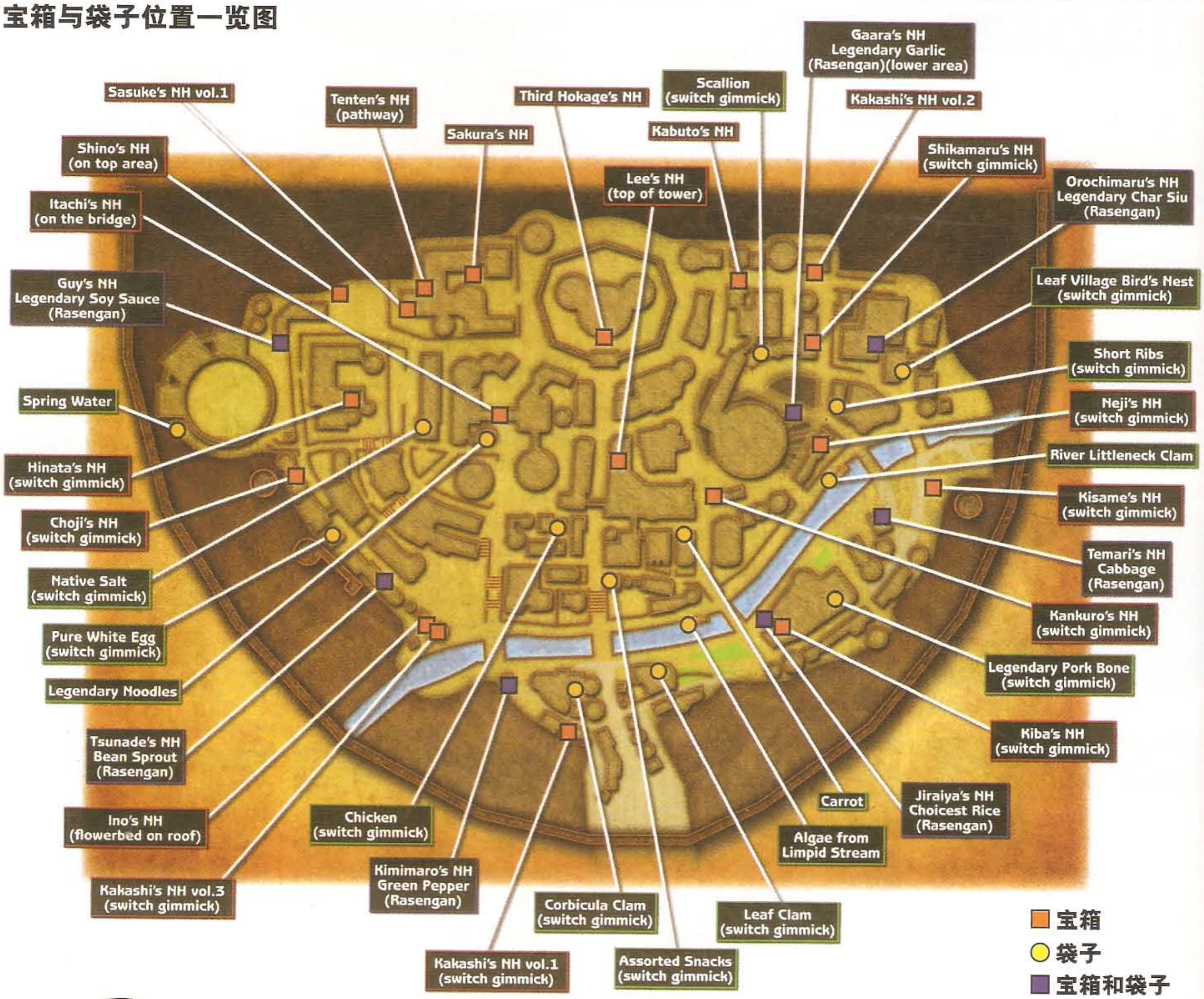
任务类型：挑战
完成条件 1：完成所有的 S 级任务
完成条件 2：完成所有 S 级任务的附加条件
开启条件：完成其他所有的 S 级任务
使用角色：无
对手：无
首次过关取得 XP：25 点
之后过关取得 XP：无
首次过关奖励：剧毒蘑菇 5 个
之后过关奖励：无
任务完成报酬：20000 元
附加条件 1：无
附加条件 2：无
附加条件报酬：无

任务提示：参考 S 级任务说明，完成所有任务及附加条件即可。



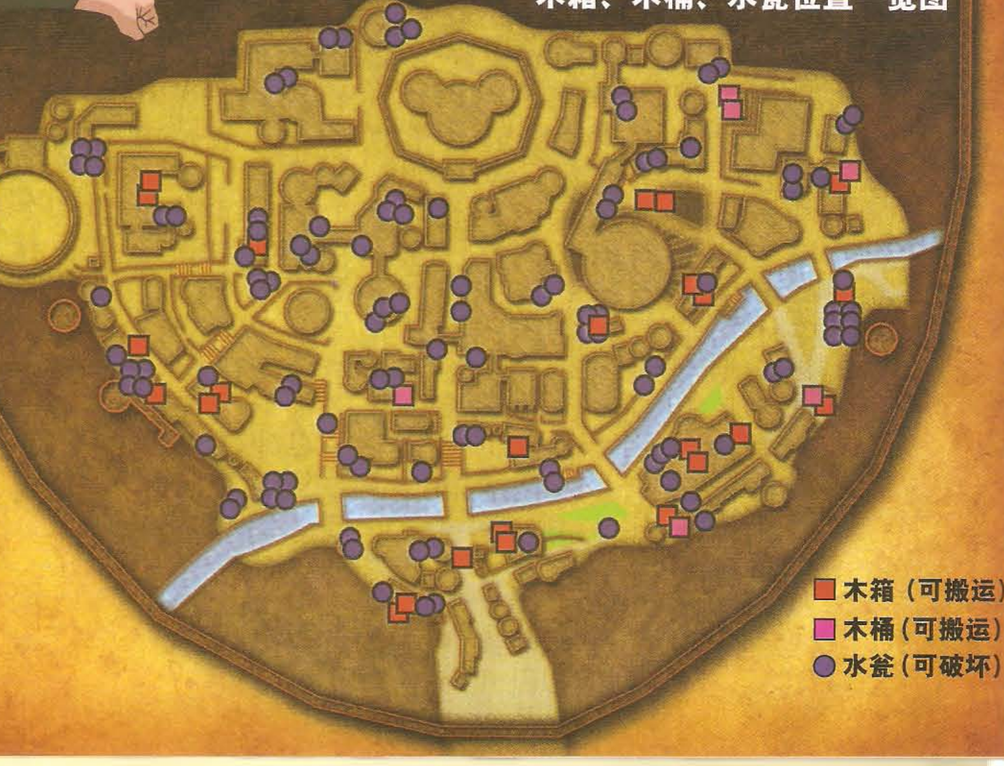


宝箱与袋子位置一览图





木箱、木桶、水瓮位置一览图



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

文 白夜（levelup.cn） 美编 噩梦之茜

通关时间：15 小时
全要素收集时间：100 小时以上

如龙3	SEGA	动作冒险
PS3 龙が如く3		日版
2009年2月26日	1人	售价：7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

与《如龙2》相隔两年多时间，堂岛之龙桐生一马终于携系列最新作《如龙3》回到了玩家面前！本次《如龙3》借助次世代平台的强大性能表现出了令人惊叹的高素质，全面进化的战斗系统、依旧精彩纷呈扣人心弦的故事以及丰富到令人发指的收集要素……不得不说，《如龙3》从综合素质上讲已经到达了系列的最高峰！同时，《如龙3》也可以称得上是PS3平台上最优秀的游戏之一。





系统解析篇

操作指南



操作	探索模式	战斗模式
十字键	项目的选择	已装备武器的切换
左摇杆	移动	移动
右摇杆	转动视角	转动视角
□	—	轻攻击
△	—	重攻击/追击/喧哗奥义
○	项目确定/调查、说话等动作	抓住敌人/摔投/捡起
X	取消	回避
L1	—	防御
L2	视角Reset	视角Reset
L3	迷你地图的表示、扩大、消去	迷你地图的表示、扩大、消去
R1	—	摆出战斗姿势
R2	—	挑衅（空手时）
R3	开启/关闭主观模式	—
START	调出菜单	调出菜单
SELECT	暂停游戏选单	暂停游戏选单

探索模式指南

除去战斗部分，可以说在游戏中玩家要做的最多的事就是探索了，比如正常推进流程所需要玩家到特定的场所找特定的人物等等，所以探索时的各种操作和系统玩家一定要熟练掌握，随时清楚目的地的方向和自己所在的位置。

画面解说



①图标区域。这个区域内一般是显示当前桐生的醉酒度以及是否有未看的短信。

②按键提示。有可以对话的人、可以调查的物品、可以进入的建筑物时出现的提示。

③地图情报。目前桐生所在位置及周围的地图，按下L3键可以使可见范围放大或使地图情报消失。

④当前桐生所在位置的信息，会以“街道名或建筑物以及设施的名称”的格式显示。

菜单解说

◆道具（アイテム）

玩家进行道具操作的选项，使用回复品、装备武器和防具以及饰品皆在此选项中操作。需要注意的是，玩家随身携带的道具最多为20个（贵重品不受限制）。



①道具栏——身上所携带道具一览。
②武器装备栏——当前装备的武器在此表示，装备的武器对应十字键的上左右三个位置，之后在战斗中按相应按键可以进行切换。
③防具装备栏——显示当前装备的防具。
④饰品装备栏——显示当前装备的饰品。
⑤TOTAL——显示防御力合计后的数值。
⑥说明——道具的具体说明。
⑦指令——显示当前道具的所有可执行操作。

装备品数值解说

武器和防具包括饰品在道具栏里都会显示出各种数值，如下图，它们表示的是：



◆地图（マップ）

当前所在区域的地图以及玩家位置显示，为了了解自己当前所在位置和要去的目的地，玩家会经常查看地图，所以地图的操作一定要掌握。

局部地图



十字键和左摇杆可以上下左右移动可视范围，△键可以调出店铺列表。

区域地图



表示当前所在区域的地图全貌，△键可以调出店铺列表。

其他地区的地图



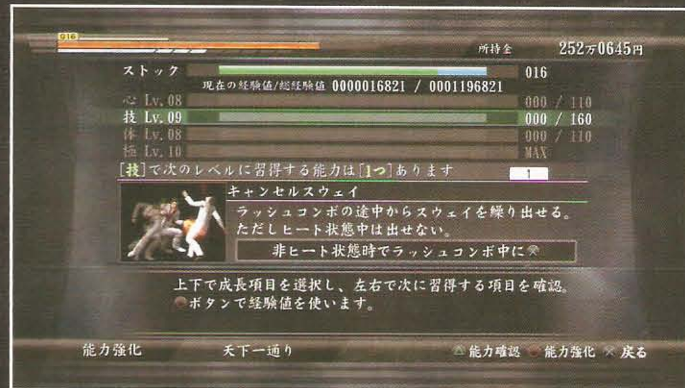
在神室町时可以查看琉球街的地图，同样在琉球街时也可查看神室町的地图。

地图上的图标表示

主人公	计程车停靠站	跟随主人公的角色
目的地	储物柜	敌人
禁止通行	记录点	警察

◆能力强化

通过分配经验值可以强化主人公桐生的各项能力。在《如龙3》中，桐生的能力被分为“心”、“技”、“体”、“极”四项指标。玩家只要选择其中一项并将当前的经验值注入即可强化该项指标，当注入的经验值达到升级需要的数值时，该项目就会升级，而桐生也会得到相应的强化或习得新的技能。



心	主要对应桐生斗气槽的成长，其中包括斗气槽最大值的上升以及各种增加战斗中斗气槽增长量的技能
技	主要对应桐生攻击招式的成长，其中包括各种新招式的习得以及原本招式的强化
体	主要对应桐生体力方面能力的成长
极	主要对应桐生各种喧哗奥义的习得和强化

◆携带

手机短信箱，在游戏中会收到诸如“天启”提示等短信，在这里可以查看。

◆人物

人物关系图，可以通过选定图上角色来单独查看每名角色的资料。

◆分支故事（サブストーリー）

包括分支任务和通缉犯的完成状况和当前触发的状况。

◆完成度（コンプリート）

查看游戏中诸如食物、喧哗奥义等收集要素的完成情况，每达成一个项目的全收集就会得到相应的奖励道具，只要在琉球街的初町和神室町入口处找到小丑打扮的ボブ宇都宫对话便可以领取，具体如下表：

项目	数量	入手道具
夜店小姐	10	七福神のサラシ
储物柜钥匙	10	开运の数
食物	259	龙刺绣のシャツ
喧哗奥义	88	喧哗神の御守り
斗技场	70	龙のサラシ
改造武器收集	76	龙纹の刀
全天启习得	10	身代わり石
迷你游戏	20	神树の胴
支线任务	123	黄金铳
通缉犯	20	村正
究极斗技全S评价	35	斗神の护符

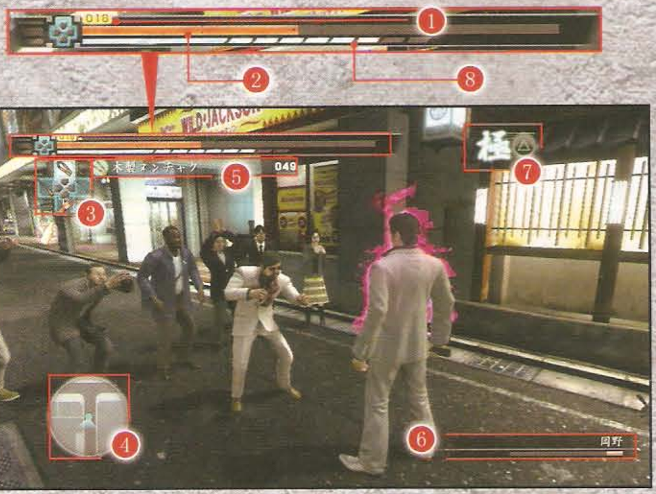
◆设定

对游戏的默认视角操作以及字幕字体等进行更改设置。

战斗指南

战斗部分是推进游戏剧情及游戏可玩要素中的重点，相比系列的前几部作品，《如龙3》中由于招式和喧哗奥义的丰富程度大幅提升与各种武器以及其不同特性的加入使得战斗更加丰富且具有可变性。想要在琉球街和神室町这个复杂的环境中畅通无阻，就要掌握战斗的各项要领。下面就来详细介绍一下本作的战斗系统。

战斗画面解说



①经验值槽、表示当前桐生的经验值，每满一条左边的数字就加1

②体力槽、表示当前桐生的体力，受到攻击就会减少，减少到0即GAMEOVER

③十字键图标、表示当前装备的武器，按下相应的十字键就会切换至该武器

④迷你地图、当前所在位置的地形表示，通过按下左摇杆可以切换显示模式

⑤武器的情报、显示当前正在使用的武器名称、剩余使用次数和剩余子弹等信息

⑥敌人的情报、显示当前敌人的剩余体力、名字等信息

⑦特殊动作提示、可以释放喧哗奥义或者可以抓住敌人等状况时会出现按键提示

⑧斗气槽、桐生当前的斗气量表示

ラッシュコンボ



ラッシュコンボ也就是最普通的□键连击，最多可以连击四下，特点是出手速度快、连续性好，但威力并不大。多作为攻击的起手式，BOSS战中则亦可用作试探，如果ラッシュコンボ的第一下命中，后面则可继续攻击下去，如果被防御，则避免被BOSS的返技伤害应及时收手后退。

基本攻击防御技巧解说

游戏中最常用的就是空手状态下□键的轻攻击连击、△键的重攻击以及□键与△键配合的各种连击，这几个技能将贯穿游戏始终，是玩家打击敌人最基本的招式，所以一定要熟练掌握其性能。

フィニッシュブロウ



也就是完结技，使用方法是在ラッシュコンボ后按△键。特点是威力大、可将敌人击倒，劣势是□键与△键衔接时连续性相对ラッシュコンボ要差，对BOSS时不可无差别使用，BOSS很可能会抓住这个衔接的空隙使用返技反击。フィニッシュブロウ最大的特点是可以将敌人击倒，击倒后玩家可以追击践踏、喧哗奥义以及抓住敌人再攻击等，可以造成很大的追加伤害。此外，フィニッシュブロウ根据□键按键次数不同有四种变化，而伴随着“技”等级的成长，フィニッシュブロウ也会有更多的强化招式出现。

踢腿重攻击



使用方法为直接按△键，桐生便会用出踢腿的重攻击。特点是单发伤害比□键要大，但无法进行后续连击。本次△键的踢腿攻击出招速度比前几作要快，所以在使用フィニッシュブロウ使敌人倒地后马上按△键可以让踢腿攻击命中，最多可连三次。踢腿重攻击平时杂兵战很少单独运用，BOSS战在ラッシュコンボ很难命中的情况下有时会单独运用以求确实命中以及牵制。

抓住敌人以及投技



抓住敌人的使用方法为接近敌人按○键，投技则是抓住敌人后再按○键，其中投技面对一些重量级选手的时候也许要连打○键。抓住敌人的应用一般在于将其拖至建筑物旁使用喧哗奥义，但其另一个特点便是破防，对于很爱防御的敌人，有时可以用○键抓住他继而追加三连击或投技对付，而在《如龙3》中，对于倒地的敌人也可以使用○键将其抓起，一般会造成两种效果——将敌人抓起后敌人处于眩晕状态，此时可继续施以打击或者释放一些要求敌人在眩晕状态的特殊喧哗奥义。另一种情况则是敌人一只脚被抓起但身体仍躺在地上，此时可以按○键释放投技或者按△键用踢腿攻击施加伤害；投技的特点在于被投的敌人摔到地上时也会有一个圆形的产生伤害判定的范围，有时在被包围时投技可以起到一次打击多名敌人的效果。

快速起身

游戏中当然也会有被敌人击倒的状况存在，自然被击倒后也面临着被追击的危险。所以快速起身几乎是一定要掌握的，操作很简单，只要连打○□△X四个按键就可以了。

全方位攻击

在和复数敌人战斗时，经常会发生正在攻击一名敌人时，身后被另一名敌人的攻击干扰或打断的情况。面对这种情况，玩家在做出攻击的过程中配合左摇杆推向敌人便可以即时更改攻击方向，如果在攻击一名敌人时旁边有人冲了过来，请及时用左摇杆改变攻击方向给他一个回马枪吧！

战斗架势

按住R1键摆出的战斗架势除了是一些必杀技发动的必要条件，更通常的运用是利用其可以具有锁定一名敌人并时刻捕捉到他的正面的效果。比如在BOSS战时，摆出战斗架势与其保持距离划圆运动，在其出手攻击的瞬间很容易就可以横向回避至其身旁或身后施以打击。

武器使用指南

游戏中除去空手状态下的拳脚攻击，还有种类丰富的武器可以使用。这些武器基本分为两类——在战斗场景中随处摆放的不可装备武器以及在武器店购买或通过某种方式得到的可装备武器。不过不论是哪种武器，都包括四种攻击方式——□键轻攻击、△键重攻击、○键的投掷攻击/特殊招式以及专用喧哗奥义，基本特点都和空手时类似。这里重点要说一下可装备武器中存在特殊招式的武器。

手指虎、双节棍、钩棍以及菲律宾魔棍。这四种可装备武器都存在其特有的强力专有招式，发动方法为按○键。比如手指虎的专用招式就是前方连续刺拳攻击，如果将敌人逼至角落后使用，全命中的话可以造成非常大的伤害。不过这种招式的特点在于——无论攻击命中与否，都会扣掉10的武器耐久度，鉴于高昂的维修费用，建议玩家要抓准机会再用，不可滥用。



■双节棍的特殊攻击招式为周身乱舞。

喧哗奥义

喧哗奥义是“《如龙》系列”战斗中最大的特色，同时也是能够最确实有效给予敌人重创的手段。喧哗奥义的发动条件要满足三点：一、已经习得喧哗奥义；二，在战斗中积蓄喧哗奥义发动所需要的斗气值；三，满足奥义发动的特殊条件，比如某些按键组合或者将敌人拖至墙边，画面右上会出现“极”的按键提示，此时按下△键即可发动喧哗奥义了。不过需要注意的是，“极”的按键提示出现的时间都很短，稍纵即逝，玩家一定要集中精神抓准时机果断按键才能保证顺利发动。



喧哗奥义的几种形式

- 利用特定地形发动——将敌人拖至墙壁旁边或电线杆旁边等特别地形时可以发动。
- 持有武器发动——游戏中基本每种武器都有对应的喧哗奥义技，当斗气满足条件时手持武器接近敌人即可发动。
- 追加攻击——敌人被击倒在地后靠近后可以发动的喧哗奥义，随着“极”的升级会追加多段追击喧哗奥义，要根据屏幕提示按键。
- 天启——习得天启后通过特殊操作以及在特殊情况下可发动相应的喧哗奥义。
- 超追击技——对BOSS时会发生，当BOSS的体力被削减至一定程度时自动发动。

天启



天启是喧哗奥义的组成部分，在游戏主线流程进行到第四章后段的时候，主角会从游戏中一个名叫马克（マック）的外国人处得到提示并习得第一个天启“跳跃の极み”。这便是一个典型的天启习得流程：首先玩家要从马克处收到提示短信，随后根据短信提示找到目标，然后按下右摇杆进入主观摄像模式并将镜头对准目标（一般可以习得天启的人镜头会自动聚焦在其身上），接着画面右上出现“见る”字样，按下○键后开始播放动画。动画的过程中会出现三个QTE按键，全部正确输入后（如果输入失败后，离开这个场景再回来就又可以挑战了），玩家还要从三个选项中选取一个，如果选择的选项正确，那么就可以习得该天启了。本作中通过天启习得的喧哗奥义一共有10种，具体习得方法请参看主线流程部分后的“全天启习得指南”。

超追击技



超追击技同样是喧哗奥义的组成部分，不过只会在对付BOSS级别的敌人时发生，一般都是在敌人的体力被削减至一定程度后自动进入发动状态，如果成功发动则基本可以将敌人一击必杀（HARD难度以上由于给予敌人的伤害系数会变小，所以可能无法实现一击终结），所以如果遇到机会，玩家千万不要错过。

发动超追击技的条件有二：一是要求桐生当前的斗气必须超过左起第一个格，也就是可以发动最基本喧哗奥义的条件，如果进入超追击技的发动状态时玩家斗气并不满足发动条件，则要在限定时间内连打R2键将斗气积蓄到可以发动的状态；满足第一个条件后，玩家还要通过按相应的按键发动超追击技。

本作中的超追击技一共有三个——破颜击、床地狱和人柱戏，其中破颜击是游戏开始时就已经习得的，而后两个则需要通过天启习得，具体习得方法依旧请玩家参考主线流程部分后的“全天启习得指南”。



主线流程攻略

第一章 离别和启程（別れと旅立ち）

1. 调查四个墓碑可以以动画的形式回顾《如龙》和《如龙2》的剧情。
2. 与狭山薰对话，选择“ああ、もう済んだ”。
3. 前往位于天下一通り的スターダスト与ユウヤ道别。
4. 前往位于泰平通り西的柄本医院，在医院门口进入强制战斗。
5. 进入柄本医院，与柄本医生以及一辉对话。
6. 从柄本医院离开前，与遥的对话中选择“ここで待っていてくれ”，将遥留在医院，桐生自己去见真岛。
7. 在大街上随处走动一下，就会再次发生强制战斗。
8. 前往位于泰平通り的ミレニアムタワー，下楼到地下乘坐电梯去楼顶。
9. BOSS战，VS真岛吾郎。

4 前往位于泰平通り西的柄本医院，在医院门口进入强制战斗。

战斗指南。首先是连打□键的ラッシュコンボ，玩家只需用□键的连击击中敌人10次即可通过；接着是要求玩家在ラッシュコンボ的过程中通过按△键发出フィニッシュブロウ的练习，玩家需要成功使用フィニッシュブロウ击中敌人5次方可通过，需要注意的是フィニッシュブロウ会根据玩家按□键次数的不同而产生不同的攻击招式；接下来是抓住敌人以及抓住敌人后的攻击指南，玩家需要近身按○键将敌人抓住，此时有三种后续攻击方式：继续按○键将会使用摔投攻击；按□键将会用拳头攻击敌人，连续按三次可以用出三连击最后将敌人击倒在地；按△键则是直接用脚将敌人踹倒在地上。使用这三种攻击的任意方式成功击中敌人10次即可完成指南。再来是指导玩家在空手状态下对战场道具的使用，靠近画面上有红色箭头指示的垃圾桶或四川火锅招牌按○键即可将其拿起，随后□键和△键分别为使用物品进行轻重攻击，此时要注意画面左上桐生的体力槽下方会显示出该物品名称以及耐久度，每使用该物品击中一次敌人该物品耐久度就会减少1，减至0时便无法再使用了，而按○键则可以将物品投掷以进行远距离攻击，随意使用物品击中敌人10次即可完成战场物品使用指南；接下来是增长斗气的方法介绍，连续攻击敌人即可，当斗气积攒到超过画面左上斗气槽第一条竖线

时桐生身上会缠绕着蓝色光芒，这表示桐生已经进入了“打击状态”，此时可以使出拥有强大威力的“喧哗奥义”，比如空手状态且桐生处于“打击状态”下时，抓住敌人并拖至墙边，当画面右上出现“极”的字样时，按△键便可以用出“喧哗奥义”。同理，当在“打击状态”下如果玩家持有武器并靠近敌人的话，画面右上同样会出现“极”的字样，此时如果按下△键就可以发动该武器所特有的喧哗奥义。

战斗指南结束后，击倒全部敌人即可。战斗结束后，玩家可以选择はい反复练习以上基本的攻击技巧，不过所得经验值只会计算一次。



6 离开医院，去见真岛。

玩家也可以先选择“ああ、もう少し游ぼう”，此后可以带着遥在神室町里先转一转，做一些准备工作，比如去便利店买些恢复体力和斗气用的食物或药等等。之后只需再度回到柄本医院，在再度离开前与遥的对话中选择“ここで待っていてくれ”便可以继续发展主线剧情了。



7 在大街上随处走动一下，就会再次发生强制战斗。

战斗指南2。首先是防御，玩家只需按L1键正面防御成功3次即可，不过需要注意的是，空手状态下的防御无法防御来自背后的攻击；接下来是按住R1的战斗架势指南，玩家只需按住R1使自己正面面对敌人移动并保持10秒即可完成，战斗架势的作用是一定程度上可锁定某一敌人，在一对一的战斗中可显现出比较明显的作用；最后是回避指南，玩家按X键配合方向键便可以使桐生向一个方向快速短距离冲刺一段距离以躲避敌人的攻击，成功执行8次回避指令后战斗指南2结束，接下来击倒全部敌人即可。

战斗结束后，玩家依旧可以如战斗指南1般选择はい反复练习以上基本的防御和躲避技巧，不过所得经验值依旧只会计算一次。



9 BOSS战，VS真岛吾郎。

与老朋友真岛的战斗。真岛的攻击多为直线攻击，只要没有命中便会露出非常大的破绽，对付他玩家可采取后发制人的战术，按住R1摆出战斗架势与其保证大概一两个身位的距离，见其有攻击动作则立刻向两侧回避，此时真岛的后背全暴露给了玩家，施以フィニッシュブロウ给予其最大打击，如果斗气满足释放喧哗奥义的条件则可以在フィニッシュブロウ将其打翻在地后施以喧哗奥义追击。此外在真岛狂妄地自言自语加大笑时也是攻击他的最好时机。在真岛的体力下降到一定程度时会自动进入“超追击技”发动状态，如果斗气不够连点R2即可。



第二章 相逢（出会い）

1. 在幼儿园外的海滩上找到泉。
2. 到琉球街的“琉球通り东”找到岛袋力也和千夫两人。
3. BOSS战，VS岛袋力也。
4. 跟随岛袋力也前往琉道一家事务所。

1 在幼儿园外的海滩上找到泉。

此时已经可以使用屋子进行存储游戏进度、转移道具、观看过场动画以及查看游戏总结数据了。在幼儿园外的海滩上找到泉并与之对话，对话中依次选择“学校でなにかあったのか？”、“お前にも家族はいるじゃないか”。



3 BOSS战，VS岛袋力也。

此战的场景中可用的道具非常多，玩家可以先抓起地上的椅子和桌子轮流对力也进行攻击，最好是用□键的连击，这样攻击范围是前方的扇形区域，对手很难躲避，等桌子和椅子用得差不多了，力也的体力估计也所剩无几了。力也的攻击多为三连击和直接重击，最后的一下都会破防，注意及时再次防御，之后就是反击的好时机。而如果被力也的攻击击中则很大几率会产生短时间眩晕效果，而他则多半会过来抱住桐生，此时连点X键挣脱开后就是最好的反击时机，而力也在这种情况下遭到反击则必定会被击倒，此时追击可以造成更大伤害。在力也的体力减少到1/4以下时，会发生自动进入“超追击技”发动状态，发动成功的话基本可以对其一击必杀了。



第三章 权力来袭（権力来襲）

1. 寻找志郎。
2. 在幼儿园门前强制发生与邻居宫良的对话。
3. 前往高尔夫球场，与赤坂打一场高尔夫比赛。
4. 从琉球街电车站回到幼儿园，发生强制剧情。
5. 剧情后来到活动室，发生剧情，解决绫子丢钱事件。
6. 从太一处听闻力也来了幼儿园。
7. 到海滩处调查，随后回到幼儿园，发生剧情。
8. 前往琉道一家事务所，在名嘉原处了解具体情况。
9. 搜寻咲的下落。
10. 在武器商人上山的朋友处购买武器并得到“仕込み棒”。

*此时琉球街琉球一家附近的2楼武器店也开张了。

11. 扫荡玉城组事务所。
12. BOSS战VS玉城铁生。

1 寻找志郎。

在询问了其他幼儿园的孩子后得知志郎在活动室（就是桐生房间旁边的房间），找到志郎后在对话中“腹でも痛いのか？”、“学校でなにかあったのか？”、“もしかして恋わずらいか？”三个选项都要选一遍。之后到海滩上找太一询问情况，再回志郎处他才肯道出实际情况。然后再到幼儿园的院子里找太一对话进一步了解情况，之后再次回到志郎处确认。



3 前往高尔夫球场，与赤坂打一场高尔夫比赛。

先从幼儿园前往琉球街，之后乘坐电车（モノレール）或出租车前往高尔夫球场（ゴルフ场）。之后到了高尔夫球场后就要与赤坂进行高尔夫比赛了。这里简单介绍一下高尔夫的打法，在正式开始比赛之前玩家可以选择进入教程模式（チュートリアル）先训练一番，具体的操作方法是先根据地图和风速用L1或R1调整打击方向，右摇杆用来换球杆，△键切换实际打击距离以及实际打击距离的1/2，十字键可以控制打击球的打点。全部调整好之后按下○键就可以蓄力了，松开○键的时候就决定了打击的力度，之后标杆会往回走，与计力槽下方标杆重合时再度按下可以保证击打球的位置如之前所选而不会偏离。

与赤坂的比赛要打三个洞，比赛输赢无所谓，皆可正常发展之后剧情。



▲此时的胜败只会影响到两人对话内容稍有不同。

9 搜寻咲的下落。

首先桐生在和力也交谈后将搜寻范围锁定在了初町，随后在前往初町的过程中遇到了一个大娘，从她口中得知了关于咲下落的线索，确实如两人所想在初町附近。于是两人马不停蹄前往，在地图标记的初町M STORE前，两人遇到了在初町一带颇有势力的玉城组的成员，这场战斗中敌人有一重量级选手，投技对其基本无效，而普通的攻击也无法将其击倒，所以最好的办法是在其他几名敌人身上积攒斗气，随后抓起路边看板等东西对其施以喧哗奥义。战斗胜利后从他们口中得知玉城组事务所的所在地，立即前往。



5 剧情后来到活动室，发生剧情，解决绫子丢钱事件。

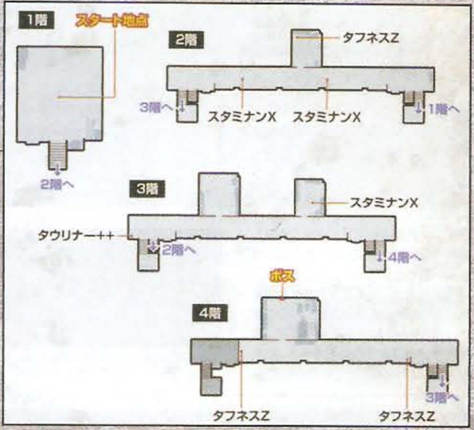
在解决了志郎被欺负的问题后，幼儿园内紧接着又发生了绫子的钱无故失踪的问题。桐生作为幼儿园的“院长”，自然要解决这个事件，在活动室和绫子了解情况后，接下来玩家要进行多个调查才可以解决这个事件，具体流程请参看迷你流程表，其中①～⑥的次序可以随意更改，并不一定按表中所写顺序完成。

①到厨房找遥询问情况。
②在院子里与绘里和泉交谈。
③在海滩上与宏次、三雄和志郎交谈。
④在幼儿园前的马路上与太一对话。
⑤回到活动房再次找绫子对话。
⑥在洗浴间与理绪奈交谈。
⑦前往餐厅召开会议。
⑧前往活动室，发现绘里有异样行为。
⑨在海滩上找到绘里与之对话。
⑩回到餐厅再次召开会议。

11 扫荡玉城组事务所。

开始的杂兵战敌人都持有武器，并且战斗场景较小，玩家可利用刚才得到的"仕込み棒"来应付，推荐用○键的攻击招式，一次可攻击较大范围且基本不会被防御住另外还会导致敌人被击倒，玩家可上前△键追击，此外屋里可利用的武器很多，总之挑选大范围攻击的武器为上策。击倒他们后便可继续深入，路上有一些障碍需要玩家破坏后才可通过，用重武器配合△键的重攻击打效率比较高，此外破坏后还有回复道具拿，不要错过。此外从二楼开始，路过走廊的一些房间时会有敌人突然从门里冲出来攻击桐生，玩家要及时根据屏幕提示按相应键躲过，否则会受到比较大的伤害。在杂兵战中，有日本刀的敌人应该优先击破，因为他们的威胁相对最大，此外杂兵手中所持的武器中，日本刀是最好用的，优先击破后可以利用其高效率打击其他敌人。此外，在走廊中的窗户旁可以发动将敌人扔出窗户的喧哗奥义，有斗气时不要错过，一击必杀。

玉城组事务所



12 BOSS战VS玉城铁生。

开始阶段玩家先要与BOSS保持一定距离在屋里不停跑动，并时刻注意观察玉城铁生的动作，见其掏出飞刀后证明他马上就要使用飞刀攻击了，往一个方向跑几步就可以轻松躲过，随后绕到其背后对其施以拳打脚踢，这是攻击他的最好时机，击倒后还可以补上一脚。如果其使用挥舞小刀的三连击，则可以在其三连击的前两击攻击完毕后面向他用X键回避过第三段攻击并对其施以反击。

将其体力打掉一部分后，他会改用"手指虎"作为武器，并且身冒斗气，在这种状态下玩家在接近他时有可能会触发玉城铁生的喧哗奥义"手指虎连击"，此时出现QTE选项，如果没有按中，则玩家会受到非常大的伤害。这里的QTE按键只有两种可能，一种是X–△–□–X，另一种是○–□–○–△，如果全部成功躲避开桐生的斗气槽还会有很大部分的增长，回过头还BOSS一个喧哗奥义也是很有可能的。换用手指虎之后的BOSS攻击速度快了很多，玩家徒手防御会被弹开随后受到打击，如果身上带有武器的话可以用武器防御，如果没有就随便捡屋里的沙发之类的吧！此外，如果BOSS身上冒红色斗气的话，他是具有一定的刚体效果的，虽然受到攻击会有硬直，但普通攻击并无法使其倒地，所以对付他的最好方法就是与其保持一定距离并在其使用频率最高的四连击最后一击落空时绕到他背后攻击，并且在攻击完成后及时按X键后退躲避他的反击，之后再次回避过他的攻击再反击再后退，如此反复。随后在其体力下降到一定程度时会出现"超追击技"，抓住机会给其强力一击，随后他的体力几乎所剩无几，随便几下攻击就可以胜利了。



第四章 素描簿上描绘的男人（描かれた男）

1. 可自由行动后到幼儿园玄关处与遥对话。
2. 在幼儿园的门前马路上遇到与那城。
3. 寻找小狗。
4. 寻找小狗喜欢的东西。
5. 在街上随意走动，等待桐生担心泉和干大的消息出现。

*在琉球街和幼儿园之间来回一次便会加速信息的出现，之后回到初町泉和干大处。

6. 回到幼儿园。
7. 解决三雄追求理绪奈事件。
8. 在幼儿园门前自动发生与宏次的对话。
9. 前往幼儿园前的沙滩与孩子们打棒球。
10. 回到幼儿园门前，自动发生剧情。
11. 与遥去琉球街买东西。
12. 到电车站选择"空港へ向かう"前往机场。

*此时太一会打电话来触发幼儿园内捉迷藏的分支任务。

13. 再次到电车站前往机场，前往神室町。
14. 前往スターダスト，BOSS战 VS 长谷部。

1 可自由行动后到幼儿园玄关处与遥对话。

此时在幼儿园以及琉球街的四处已经出现置物柜的钥匙了，玩家可以收集起来换取各种道具和武器。在与遥的对话时玩家有两个选择："明日の准备がある"，选择这个的话玩家可以先去琉球街收集一些钥匙和购买一些道具，或者是做做分支任务；而选择"寝るところだ"，则是继续主线剧情。"



2 在幼儿园的门前马路上遇到与那城。

与那城是武器使用方面的达人，会教给桐生许多武器的使用方法。在与他的对话中选择"教えてもらう"，随后在海滩的最左边找到他与之对话并选择"赖む"便可以进行武器的训练了。在与那城处可以习得双节棍、钩棍和菲律宾魔棍的使用方法，这些都是有特殊喧哗奥义且按〇键可以发动特殊强力招式的武器，非常好用，一定要习得。习得的方式很简单，在与他的战斗中获得胜利即可。不过由于桐生是空手与其进行战斗，所以防御的话会被使用武器的与那城破防，如此一来应对方法有二，一般的就是后发制人，与其保持一定距离不停移动，随后在其出手攻击时躲避开并伺机反击；一种则是将能力"体"强化到LV5，学会技能"再防御（リガード）"。三种武器全习得后会从与那城处得到相应的证书，随后就可以在武器店里买到这些武器了。



3 寻找小狗。

最初发现小狗的地点是初町最东北角的"北琉通り"，之后要开始追踪小狗，按住R2冲刺状况下紧跟即可，这是游戏中的第一场"不完全追逐战"，因为整个追逐过程中一不需要攻击小狗，二几乎没有行人挡路，所以还是很容易通过的。



4 寻找小狗喜欢的东西。

为了让泉驯服小狗，桐生要找到小狗可能喜欢的东西。这里有四个选项：狗食（ドッグフード）、汉堡包（ハンバーガー）、牛奶（ミルク）以及骨头，前三项在便利店或汉堡店等地方就可以买到，最后一项骨头则是哪里都买不到。因为最后的结果都是一样的，所以建议玩家在前三项里选则，随后到便利店买了回来即可。但如果选择了骨头，就要到便利店以及市场等地都确认没有卖的，再回到泉处才可以发展接下来的剧情。第一次买完东西回到泉处，大家发现小狗并不是那么喜欢，于是玩家还要选择第二次，这次的选择会有一些变化，不过建议玩家选择橡皮球（ゴムボール），之后回到幼儿园的在宏次处取得即可；如果选择"ねこじゃらし"，则要和幼儿园的邻居宫良先生对话并发生剧情；如果选择"ぬいぐるみ"，则要在幼儿园孩子们的屋里找到；如果再次选择骨头，则泉会生气，不过对以后的剧情并没有影响。

7 解决三雄追求理绪奈事件。

回到幼儿园后就会发生三雄追求理绪奈的事件发生，三雄想约理绪奈去看电影，但是却被理绪奈拒绝了。在一旁看到这个情形的桐生和力也便决定展开一场"时尚大赛"，要将三雄打扮得帅气一些（选择"望むところだ"）。玩家要先到琉球街去给三雄买衣服，之后在琉球街再次遇到三雄和理绪奈，事件就会完美解决了。具体迷你流程表如下：

①在幼儿园的院子里自动与力也对话。
②在幼儿园前的马路上与宫良先生对话。
③在琉球街的服装店买衣服。
④回到幼儿园与力也对话。
⑤在幼儿园前的马路上与理绪奈对话。
⑥进入幼儿园内部找太一对话。
⑦到琉球街的"琉球通り东"的记录点附近遇到三雄。

9 前往幼儿园前的沙滩与孩子们打棒球。

棒球的迷你游戏类似于《如龙见参》中的砍西瓜，操作为左摇杆调整视角，按下〇键为挥棒，打完三雄投的10个球即告结束，结果对剧情没有影响。

11 与遥去琉球街买东西。

剧情后，在与遥的对话中选择"そろそろ出发する"，便会和遥一起到琉球街的公设市场去买东西（如果选择"まだ准备がある"，便可以再进入自由行动）。另外此时离开幼儿园时会强制触发支线任务"婚前旅行"。之后与遥到公设市场后，再出来便会完成这段剧情。

12 到电车站选择"空港へ向かう"前往机场。

前往神室町前会遇到黑人马克（マック），并强制发生剧情学会第一个"天启"——跳跃的奥义（跳跃の极み）。具体的方法是，按下右摇杆进入手机摄像视点，将镜头对准那个十字路口前骑摩托车的大婶，此时画面右上角会出现"见る"的按键提示，按下〇键后开始放动画，过程中玩家要依据屏幕提示及时正确按下相应按键拍下关键照片（△−□−×），之后在动画过后的三个选择中选择一个正确的选项，正确的选项是"1.跳跃から回转し着地……华丽だ"。



14 前往スターダスト，BOSS战 VS 长谷部。

在开始阶段长谷部处于空手战斗状态，并且也不会使用什么强力招式，很容易对付，玩家可以在这一阶段先多消灭一些杂兵，以免接下来第二阶段的战斗陷入被围攻的境地。长谷部受到一定伤害后会掏出日本刀，并且身上冒有黄色斗气。其拔刀术无法空手防御，千万要小心，因为中了拔刀术后桐生必定倒地，此时有可能受到长谷部的喧哗奥义追击。如果没有武器的话可以捡起店里的其他东西进行防御，当长谷部的体力剩余不多时，同样有超追击技的机会出现，一定要把握住机会给予其致命一击。



第五章 揭开战斗序幕(战いの幕开け)

1. 前往千禧年大厦(ミレニアムタワー)。
2. BOSS战 VS 神秘黑衣外国人组织
3. 追击黑衣人
4. 前往千禧年大厦见柏木。

1 前往千禧年大厦(ミレニアムタワー)。

由于刚才スターダスト中的骚动，神室町到处都部署了警察，而桐生则必须躲过这些警察才可以到达目的地，如果中途被警察逮到问话的话则需要从スターダスト重新来过，所以请玩家一定要选一条好的路线，具体警察配置请参看图中所示。移动到"中道通り"的小路便会发生剧情战斗了。

3 追击黑衣人

真正意义上的追击战，玩家不仅要紧跟黑衣人，还要抓住机会在最接近他的时候按□键对其进行撞击，削减其耐力。在追击的过程中，需要时刻注意行人和障碍物，如果撞到行人的话，辛苦拉近的距离会被一瞬间拉开，所以玩家尽量挑选人少的路线追击；对于障碍物，玩家可以按X键跳过，如果成功越过障碍物的话，与被追击目标的距离会一下缩短，所以请看准时机按下X吧！此外，关于撞击的最好时机，其实就是在拐角处，玩家可以超内圈在拐角处与被追击目标的距离缩减到最小，一定要抓住机会。

2 BOSS战 VS 神秘黑衣外国人组织

神秘黑衣人A，也就是带着皮手套的那个就是此战的BOSS。他的攻击欲望非常强烈，所以如果玩家想先清除杂兵再对付他的话恐怕会经常由于疏忽BOSS而被他的攻击打中。所以这里建议刚开始就把火力集中在BOSS身上，周围可用的武器很多，比如自行车和垃圾桶，这些都是大范围攻击的武器，在攻击BOSS的同时间接可以对杂兵造成不少伤害。BOSS的攻击虽然快而且连击数高，但大多空手就可以防御住，惟一需要注意的是他的一招飞踢，不仅会破防，如果被击中的话还会附加眩晕效果，不过这招很好分辨，BOSS出这招时身上先会冒出黄色斗气，此时玩家就要准备好回避了，如果没有习得"再防御"的技能的话建议不要防御，因为此招会弹开桐生的防御，而接下来玩家则必然被此招的后续攻击击中。BOSS的体力降到一定程度时同样有超追击技的机会，把握住可以对其一击必杀。



第六章 协助之人(协力者)

1. 逃脱警察的追捕。
2. 跟随伊达到达酒店。
3. 在酒吧内从伊达处了解到现东城会干部资料。

*此段剧情过后ニューセレナ就可以作为休息处使用了。

4. 与力也会合。
5. 追击神田强。
6. BOSS战 VS 神田强
7. 带力也在神室町观光。
8. 在回ニューセレナ的路上遇到伊吹，通缉犯任务开放。
9. 前往ニューセレナ反复与伊达对话。

1 逃脱警察的追捕。

与追逐战基本一样的操作，不同的是如果被警察抓住要及时连打X键摆脱，此外一边跑还要一边注意左下地图哪里可以通行，跑错了路基本一定会被抓到，此外整个被追击的过程中还有很多警察会半路拦截桐生，注意跑的时候离他们远点，最后阶段路上的垃圾桶很多，要看准时机跳过。体力耗尽的话就要重新挑战了。



2 跟随伊达到达ニューセレナ。

一路跟着伊达即可，需要注意的是当接近警察时，看到伊达由跑改为走，玩家也要及时调整成轻推摇杆慢慢跟着走。



4 与力也会合。

出了酒吧后街道力也的电话，闻知他也来到了神室町，只好先与其会合。但是他并不认识自己在哪儿，所以还需要桐生根据他发来的提示短信来寻找，根据最先发来的提示，其所在地在千禧年大厦附近，所以玩家要选择“泰平通り西”，到那里后收到力也的第二条短信，之后选择“七福通りのMストアに行くか”，然后根据地图标记到达那里的便利店即可接到力也的电话，称之在儿童公园正在帮助一个遇到麻烦的女子，前往后与锦山组成员发生战斗，战斗场景较小，而且还有一个普通攻击打不倒的重量级敌人，所以捡起旁边的武器前方无差别乱抡非常有效。

5 追击神田强。

击倒第一批杂兵后搜索神田强的行动正式开始，玩家需要将每层门口的灯亮着的房间逐一搜寻一遍以找出神田的藏身之所。其中发现神田的房间号分别为603、406和704。杂兵中扛着大沙发或柜子挡住楼梯口的那种很烦人，受到攻击都不会产生硬直，并且攻击范围超大，很不容易回避。这里建议玩家在对付其他杂兵时，只要积攒够了斗气就跑到楼梯口冲着这种敌人放喧哗奥义，如此一来就可以轻松干掉这种挡路的敌人了。



7 带力也在神室町观光。

第一站是韩来烧肉馆，作为大哥和主人，当然要请客，选择“俺のオゴリだ。好きなだけ食っていいぞ”，会花掉6万5000元。从烧肉馆出来后，玩家可以有两个选择，一是继续带力也在神室町观光（もう少し力也に付き合う），另一个是观光到此结束（もう案内は終わりにする）。继续观光的话，下一站是ドン・キホーテ，随后是存储柜。再下一个地点是第三公园。这里带力也观光会根据内容不同得到不同的报酬，最高报酬是“无の宝石”，玩家可根据自己需要选择是否中断力也的观光。具体流程和报酬如下表：

观光事件及地点	中断报酬
韩来烧肉馆	タフネスインフィニティ
寄り道	分支任务“画龙点睛”
ドン・キホーテ&コインロッカー	银の皿
第三公园	无の宝石

*其中第三公园的对话中两个正确选项分别是“影の实力者だった”和“すごく冷静な人だったな”，而分支任务“画龙点睛”是否完成与最后报酬无关。

6 BOSS战 VS 神田强

神田是个手里一有武器就进入变得身上冒斗气且受攻击不硬直的状态，在这个状态下和他交手没有任何好处，所以战斗一开始玩家的任务就是疯狂地将战斗场景内可用的武器全捡起来然后用坏，这样神田的特殊能力就施展不开了。不过还是需要注意他身上冒红色斗气后的那一招徒手攻击，见到后立刻躲开为妙。在将其体力伤害到一定程度时，他会先后拆下墙上的两个石像当武器（注意刚卸下时有QTE），此时千万要与其保持距离，由于其出手速度较慢，但范围很大，有效的做法是近身吸引其攻击后立刻跑开，在其攻击落空后上前攻击一两下后再跑开，如此反复等其手上的石像坏掉，此时他会累得在原地喘气，这就是攻击他的最好时机，用尽浑身招数重创之，超追击技一般也会在此时发生，不要错过。在其体力减少到一定程度后还会发生特殊QTE必杀技，按照画面提示连打按键成功用出后可以对其造成非常大的伤害。此外，浴池里藏有回复道具，没有带够回复品的可以利用之。



第七章 真岛吾郎（真島吾朗）

1 从西公园的厕所进入赛之河原。

2 跟随真岛来到斗技场。

3 BOSS战 VS 真岛吾郎。

3 BOSS战 VS 真岛吾郎。

真岛依旧是移动速度超快，不喜防御，对付他宜后发制人，等待他先出手攻击露出破绽再趁机反击。在战斗初始阶段，由于真岛手中有短刀做武器，所以桐生空手状态下无法防御（如果有武器的话则可以先防御后反击），只能采取回避的政策，真岛的攻击依旧以直线居多，其中破绽最大的就应该属冲过来直刺和跳跃直刺两招了，所以玩家要时刻与真岛拉开距离，诱使他用这两招，然后横向回避后趁机攻击他，而由于真岛不喜防御，所以一般攻击多可打中，但其只是不防御第一下攻击，被攻击后通常就会转入防御状态，并且会抓玩家□键和△键衔接的间隙反击，所以玩家的连击切不可无差别打完（除非是从背后攻击），只要见到真岛转为防御了，就可以收招后退寻找下一次攻击机会了。但如此一来△键的重攻击很难命中，真岛倒地的机会也就很少，玩家的追击机会也就随之很少。其实鉴于战斗场景并不大的特点，玩家在与真岛拉开一定距离后可以空出连击，只要将最后一下或两下重攻击的判定范围预估为真岛的移动范围即可，如果这两个范围重合，那真岛就会受到重攻击而倒地了，追击可造成一定伤害，不过这样做风险也很大，比较容易落空露出破绽。



当真岛受到一定伤害后会身冒紫色斗气，此时他的移动速度惊人地快，不过出手攻击的速度还和以前几乎一样，因为我们采取后发制人的策略，所以还是等真岛出手攻击后再找破绽反击，此时真岛会使用范围攻击的连击，在其过程中还是躲远点为妙，并且此状态在玩家接近他时有可能会触发真岛的短刀连刺喧哗奥义，一定要按准QTE躲开。紫色斗气状态一定时间后真岛会站在原地喘气休息，此时就是最好的攻击时机，一定要抓住。

另外如果身上带有加斗气的道具的话，可以利用“喝药+武器喧哗奥义”法确实对其造成大伤害。

第八章 画上的男人(绘図を描く男)

1. 离开赛之河原
   - *斗技场此时已经开放，真岛组也可以作为休息处使用了。
2. 战斗，VS蛇华组员&干部
3. 战斗，VS蛇华干部构成员
4. 蛇华干部追击战
5. 一路战斗前往中道里通
6. 战斗，VS蛇华干部构成员
7. BOSS战，VS刘家龙

2 战斗，VS蛇华组员&干部

首先做好准备后离开赛之河原，出来后便是连场战斗，第一场杂兵战后会遇到两个手持手枪的敌人，争取把他们集中在一个角落用范围攻击同时干掉，之后他们的手枪一定要捡起，△键的射击自动锁定且威力非常大，很好用，可以对付接下来的蛇华干部，蛇华干部第一战会有很多烦人的小兵碍事并且攻击欲望都挺高，而且玩家需要知道的一点是这些杂兵是无穷尽出现的，所以请在开始时便集中攻击身穿紫色衣服的大个头小BOSS，或者采取在杂兵身上积攒斗气然后对BOSS释放喧哗奥义的战术。当BOSS还剩一格体力的时候他会逃走。

之后一路追上去，杂兵战中掉落的武器“粗杂な枪”很好用，攻击范围很大，用来对付不会硬直的扛自行车挡路的敌人比较方便，当然对付挡路的敌人用手枪也是很好的选择。



3 战斗，VS蛇华干部构成员

追上逃跑的蛇华干部后会开始第二场战斗，这场是单挑。相对容易很多，他没有什么强力招式，实际上就是一个强化版的杂兵。

4 蛇华干部追击战

这场追击战蛇华干部是处于重伤状态下的，所以一般遇到垃圾桶等障碍物时都会被绊到，是缩短距离的大好机会，不过对于我方的劣势是这场追击战的地形很复杂，都是小胡同，一个不小心就追击目标就会消失，之后再想找就困难了，所以当追击过程中进入小胡同时，玩家干脆松开R2慢慢跟在他后面，不求缩短距离，只求稳当不撞到行人和障碍物，让追击目标保持在视线内即可，等离开复杂地形再行冲刺追击。

7 BOSS战，VS刘家龙

刘家龙初始阶段使用青龙刀攻击，范围非常大，玩家需与其保持一定距离，其招式里有一招三连斩是以跳起纵斩为结束动作的，此时破绽最大，可回避绕身后施以有效打击，需要注意的是如果我方的攻击在中途被防御住后要时刻小心刘家龙身上冒蓝色斗气的反击，此招会使我方眩晕，比较危险；在其放周身青龙刀乱舞的攻击时基本处于无敌状态，还是离远一些为妙。

对其造成一定伤害后他的青龙刀会坏掉，此时战斗进入第二状态，刘家龙改用拳脚功夫，此时空手就可以防御了，会轻松一些，要点就是在缠斗中见其身上冒斗气就及时回避即可。

当其体力仅剩一条时，他会掏出铁爪作为武器，此时战斗进入最后阶段，其浑身冒蓝色斗气。此时他破绽最大的攻击就是跑过来之后的翻滚下落攻击，仅仅用跑的就可以轻易绕到其身后，所以平时还是与其拉开距离，诱使他使用这一招。此外，在这个阶段接近刘家龙时有可能会触发其喧哗奥义，要时刻注意屏幕按键提示，如果全部按对的话我方的斗气会大幅提升，迅速还他一个喧哗奥义给予大伤害。之后也差不多到了超追击技的阶段了，抓准机会给予其最后打击。



第九章 谋略（謀略）

1. 与力也对话。
2. 找到出租车送力也回冲绳。

*マック的修行此时开放。

3. 接到田宫的电话，随后赶往ニューセレナ与伊达会合。
4. 到千禧年大楼前与田宫的秘书对话。
5. 在与田宫的对话中选择所有条目。
6. 战斗，对セキュリティポリス。

3 接到田宫的电话，随后赶往ニューセレナ与伊达会合。

这里建议在与伊达的对话中先选择“まだ准备がある”，然后到“中道通り”先习得天启“惊愕の极み”，在之后的战斗中会非常有用。具体习得方法请参看后面的“全天启习得指南”列表。



6 战斗，对セキュリティポリス。

敌人非常多，战斗场景又小，天启“惊愕の极み”在此战中可发挥极大威力，普通攻击几下就可以积攒满斗气，放一次“惊愕の极み”基本就可以干掉四个敌人，如果玩家身上带着酒的话，喝上一瓶之后随便打几下就可以使斗气迅速增长至可以放喧哗奥义的阶段。此战中需要注意的有两点：一是不要靠近边上拿防暴盾的敌人，会受到无谓伤害；二就是优先击破手持スタンガン的敌人。

第十章 男人间的对决（男の決着）

1. 乘坐计程车前往“空港（琉球街へ）”。

*此时可以通过计程车自由来往琉球街和神室町了。

2. 回到幼儿园。
3. 到海滩上与太一对话，之后离开时发生剧情。
4. 再次回到海滩上查看太一的情况。
5. 到活动室查看太一的情况。
6. 前往琉球街，收到力也的短信。

*此时琉道一家事务所可以作为休息处使用了。

7 回到幼儿园，前往沙滩与力也对话。

8 遥的神秘行动事件。

9 绫子出走事件。

10 接到田宫的电话，前往琉球街。

11 在初町的十字路口和キャッチの男对话。

12 与初町北的呼び込み对话，进入CANAL GRANDE。

13 BOSS战，VS风间让二。

7 回到幼儿园，前往沙滩与力也对话。

对话中选择“あぁ、いいぜ”开始比赛，比赛中要按照屏幕右下的提示来使用不同的攻击方式来表演，才能赢得孩子们的喜欢。

13 BOSS战，VS风间让二。

风间让二的实力非常强大，其特点如下：同真岛一样不防御第一下攻击，但正面和侧面受到玩家第一击后会立即转入防御状态，此时玩家应及时收招后退，继续打下去会被返技反击，所以初期玩家可以按住R1锁定他之后用△键的腿攻击一下一下蹭他的体力，比较安全，但过程中需注意他的架势变化，只要他握拳的双手一散开变掌，此时一切直接拳打脚踢都会被其用擒拿技反击，不过看到他摆出这个架势时可立刻换用投技对付他。风间的普通攻击判定范围很广，近距离连击时很难找到空隙反击，但其远距离跑过来的飞踢则破绽很大，所以平时对付他的方针依旧是拉开距离，引诱他使用跑过来的飞踢攻击，趁机绕身后施以打击。

将其体力降到一定程度时，他开始身冒红色斗气，此时他的近距离攻击方式会比原来更丰富更强大，并且他摆出擒拿返技的架势时用投技也无法再奏效，所以还是要与其拉开距离等待他使用飞踢攻击。中途会出现QTE事件，按键顺序是△—X—X，务必按准，否则伤害大得惊人。之后战斗场景会改到楼下，依旧按照之前的方针有耐心地对付之。

如果玩家之前习得了“古牧流・虎落とし”和“古牧流・受け流し”则可以比较轻松地对付他，因为其普通攻击起手招数大多为直拳攻击，所以这两招对他有奇效。



▲注意风间的手势变化

8 遥的神秘行动事件。

在幼儿园门口遇到遥慌慌张张地跑出去，询问之下是要去买晚饭的材料，但桐生左思右想遥的神情总是觉得有些不对劲，于是决定偷偷跟上去一探究竟（选择“样子を见に行くか”、“やはり样子を见に行こう”）。之后在琉球街多次见到行为诡异的遥，并且见到她与很多黑社会接触，作为监护人的桐生终于忍不住出现在遥面前，而了解真相后才知道其实是一场误会。

遥的神秘行动事件迷你流程表如下：

①在“琉球通り西”见到遥在看电线杆上的招聘广告。
②在“初町西”见到遥和两名神秘男子在一起。
③在电车站前遇到遥在卖东西。
④回到幼儿园。
⑤前往琉球街。
⑥再次在“初町西”见到遥和那两名神秘男子在一起。
⑦等两名男子再出现时选择“乗り込む”，其余全选“样子をみる”
⑧与“伪造カード屋”发生战斗。
⑨和遥一起回到幼儿园。
*⑦时如果在警察出现时选择“乗り込む”，会发生被警察追击的事件，之后按地图所标跑到指定地点即可。

9 绫子出走事件。

绫子作为幼儿园里年龄比较大的孩子，经常在很多事情上帮助其他人，久而久之大家都有些习惯这样，有事情都找绫子帮忙，但他们却从来没有真正感谢过绫子一次。对此，绫子感到很委屈，认为大家不在乎她，于是伤心的她一个人跑到琉球街上去了。桐生作为幼儿园的园长，在孩子们之间发生了这样的问题，自然会采取行动来解决。绫子出走事件具体流程如表：

①在活动室偷听到绫子和泉以及志郎的对话。
②与遥自动发生对话。
③第二天早晨自动发生剧情。
④桐生举行幼儿园会议。
⑤与全员对话。
⑥前往琉球街。
⑦在储物柜（コインロッカー）前发现绫子。
⑧连续三场绫子追击战，仅追就可以，不用攻击。
⑨带绫子回幼儿园。

第十一章 危机（危機）

1 从电车站回到幼儿园。

*此时幼儿园已经无法作为休息处，玩家如果想进行休息处的操作可以到琉道一家事务所。

2 到琉球街乘出租车前往斗牛场。

3 战斗，VS玉城组构成员。

4 BOSS战，VS玉城铁生。

3 战斗，VS玉城组构成员。

一场普通的杂兵战，可以充分利用敌人被打倒后掉落的武器来战斗，需要注意的是，可以留一把比较强力的武器最后捡起，比如日本刀或棒球棒，接下来的BOSS战中可以用到。杂兵被全部消灭后桐生冲入斗牛场，此时要连点△键以摔倒迎面冲过来的公牛。



4 BOSS战，VS玉城铁生

开始阶段BOSS用手枪攻击，即使装备武器也无法防御，不过其攻击判定只发生在一条很细的直线上，所以横向回避很容易就躲过，所以看到BOSS抬手就横向回避两下即可，而由于他的废动作很多，所以开枪攻击后的硬直很大，玩家有足够的时间对其施以连击。当其体力下降到一定程度时，会先后叫来几拨四人编队的杂兵来，此时玩家可看机会拿起斗牛场里的铁板，既可以防御BOSS的枪击，同时又可以大范围打击杂兵，而杂兵掉落的武器则是玩家打击BOSS的利器，注意手持电击棒和手枪的敌人要优先击破。进入第二阶段后玉城铁生会身冒红色斗气，有一定刚体效果，普通攻击无法使其产生大硬直或倒地，所以只有背后攻击才是最安全和保险的，玩家可以先以躲避他的枪击为主，之后等他蹲下上子弹时上去一顿痛打。BOSS比较强力的攻击方式有大喊一声之后的手枪连射，听到他大喊就要不停横向回避了；而近身时BOSS会先做出两次踢腿攻击然后后滚翻射击，此招几乎无破绽，而由于其刚体效果也无法打断，所以平时还是与其保持距离较好。平时他用手枪攻击前都会喊一句"死ね"，只要听到横向回避一次一般都可以躲过。

总之这场战斗BOSS破绽很多，比较容易对付。



▲趁BOSS上子弹时攻击。

第十二章 野心的尽头(野望の果て)

1. 与遥一起在神室町内移动，触发和CIA局员的对话。
2. 到ニューセレナ与伊达会合。
3. 与遥对话选择"东都大病院へ向かおう"。
4. 乘坐计程车前往东都大病院。

*前往东都大病院后就无法再自由行动，一直战斗到游戏结束了，要注意。

5. 战斗，VS白峰会构成员。
6. 击倒白峰会若头。
7. 前往大吾的病房。
8. BOSS战，VS CIA成员
9. 前往屋顶，战斗VS CIA工作员
10. BOSS战，VS CIA成员
11. 乘坐电梯前往屋顶。
12. 最终BOSS战，VS峰义孝。

1 与遥一起在神室町内移动，触发和CIA局员的对话。

和CIA局员对话的事件结束后，再前往琉球街的话飞机票钱就可以省下了。此时可以与遥一起在神室町内做一下最后战斗的准备，买一些回复品，修理好该修的武器，顺便补充一下武器，随后的战斗中武器有比较重要的作用。另外可以到便利店买一些酒带着，在稍后的战斗中也可以起到非常积极的作用。



5 战斗，VS白峰会构成员。

敌人人数很多，和第九章最后的战斗很像，开战后玩家可先喝一瓶酒，如此不但可使用的喧哗奥义会丰富很多，斗气的增长量也是大大增加，面对如此多的敌人和如此小的战斗场景，一次可重创四名敌人的"惊愕の极み"依旧是最佳选择。持有手枪的敌人优先击破。



《如龙3》主线流程 终

6 击倒白峰会若头。

一路边战杂兵边追击若头，注意从二楼开始左右两边的储物柜都可以破坏拿取回复道具，具体清单如列表中所示，要好好利用，毕竟是最后阶段，省着也没什么用了。白峰会若头在4F，其中2F通往3F的楼梯在面向大门的左边，3F通往4F的楼梯在面向大楼的右边，都有手持沙发的重量级敌人挡路，用喧哗奥义可以一击必杀之，注意之前积攒和保留斗气以及武器。白峰会若头配备有手指虎作为武器，连击非常厉害，不过背后全露，绕到背后可以给予其连击伤害，不过需要注意他的连击最后一下勾拳判定范围较大，要及时后退一些。此外如果玩家已经将“心”的能力升级到LV6学会“玄武的气位”，那随便抓件诸如垃圾桶之类的东西防御住他一套连击就可以增长很多斗气，之后便可以用喧哗奥义反击他。

入手道具列表

名称	入手地点
タウリーナ++	2Fロッカー破坏
タフネスエンペラー	2Fロッカー破坏
タウリーナマキシマム	3Fロッカー破坏
スタミナンXX	3Fロッカー破坏
タフネスエンペラー	4Fロッカー破坏
スタミナンスパーク	4Fロッカー破坏

7 前往大吾的病房。

路上有很多持枪的敌人，可以躲在两侧的墙壁后分别击破，拉远距离，以免被多名敌人同时攻击。击破后捡起来可以高效率打击剩余敌人，此外如果“极”的能力升到了LV8学会了“古牧流・火绳封じ”的话，那这里的敌人就很好对付了。之后乘电梯到达25楼，电梯上升过程中的QTE注意连打X键。最后在前往大吾病房的最后一段路上有很多チェスト可以破坏，有回复道具拿。

8 BOSS战，VS CIA成员

黑衣人的攻击方式基本和第一次遇到他时相同，所以只要有“再防御”技能就可以轻松对付，加上他的防御能力很差，攻击很容易确实命中他。开战后可以先将屋内的茶几和沙发全利用起来，BOSS的体力不多，很快就可以解决。

10 BOSS战，VS CIA成员

还是难缠的黑衣人，拳脚打不过就掏枪。开始后可以先利用刚才与CIA工作员战斗剩下的手枪对其进行打击。之后就要利用地形战斗了，尽量用屋里的柱子抵挡他的枪击，而其一般枪击后的硬直都很大，上前施以连击，他用返技的几率很小，可以一直用连击牵制他，最后的重攻击破防后总能打到他。



在其体力下降到一定程度时，他会进入斗气状态，这证明战斗已经进入了最后阶段，此时接近他有可能触发他的喧哗奥义双枪连射，确实看准QTE躲过后斗气会大幅上升，可以还他一个“古牧流・火绳封じ”。

其进入斗气状态后使用返技的几率会大大上升，如果连击的前段被防御住就要及时收手后退再寻觅机会了。

12 最终BOSS战，VS峰义孝。

与其他BOSS一样，峰义孝的远距离飞踢同样是他破绽最大的招数，不过由于其移动速度很快，基本很难与其拉开距离故意引诱他使用这招，所以玩家只能靠观察，此招的起手式一出，横向回避后就是我们打击BOSS的好时机。峰义孝的攻击起手多为直拳，“古牧流・受け流し”对其作用较大，致晕后是攻击的最好时机。如果玩家没有习得这招也没有关系，可以与其保持大概两个身位的距离，按住R1摆好架势以其为圆心划圆移动，见其出招就横向回避绕后攻击。

将其体力削减一定值之后，他会开始进入各种斗气状态，并且会增加升龙拳等攻击方式，此时玩家还是以保守原则应战，远离他先躲避攻击，如果被连击打到，利用“再防御技能”及时防御后面的追击可以最大程度减少伤害。在其进入斗气状态后，靠近他有非常大几率触发他的喧哗奥义，QTE要按四段（□-X-△-X或○-□-X-○），全躲过后不仅我方斗气值会大涨，而且还会对其造成很大伤害，务必抓住机会。战斗进入此阶段后，BOSS会做出积攒斗气的行为，此时就是攻击他的大好时机，不要手下留情。





通关追加要素

◆金钱

通关后会获得大量的金钱奖励，根据所选难度不同数目不同，具体如下：

难度	通关金钱奖励
EASY	100万円
NORMAL	200万円
HARD	300万円
EX-HARD	ドラゴンヌンチャク

◆PREMIUM NEW GAME

也就是二周目，继承一周目部分项目。而二周目开始时也可以更改难易度。

通关难易度	二周目可选择难易度
EASY	NORMAL、HARD
NORMAL	NORMAL、HARD
HARD	NORMAL、HARD、EX-HARD

二周目继承项目：

- 人物状态（“心”、“技”、“体”、“极”的等级以及上周目通关时所剩经验值）
- 已习得的技能（包括修行等）
- 道具（不继承贵重品以及赌场点数等）
- 金钱
- 记录数据的情报(游戏时间以及记录次数)
- 已经达成的收集要素对应的奖励品
- 部分统计（リザルト）内容
- 已经为培养陪酒小姐购入的衣服以及饰品

◆究级斗技

与故事无关的挑战模式，每一项通过后可以获得一个评价，全部斗技获得S级评价后可以从ボブ宇都宫处获得斗神の护符，装备后可以使斗气平常就处于满的状态。

◆回想

观看故事模式以及分支剧情中的过场动画。





全部“天启”习得指南

第四章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
跳跃の极み	琉球街	琉球通り东的道路上	昼	骑摩托车的大婶	△-□-X	1. 跳跃から……	剧情强制习得
解缚の极み	神室町	スターダスト对面的饺子大名旁的小路上	夜	被醉汉纠缠的女高中生	X-○-△	3. あの女子校生…掴まれた状态から…	收到马克的情报短信后

第五章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
ポールダンスの极み	神室町	エイジア	夜	电线杆上的醉汉	X-○-△	2. 见事なポール络みだ。……	进入エイジア观看一次钢管舞之后出来
前转の极み	神室町	吉田バッティングセンター	—	正在打击区挥棒的男人	△-○-□	3. 下を攻め、上を攻めるか	学会“古牧流・达摩避け”

*关于“前转の极み”请参看特别提示。

第六章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
超追讨ちの极み・人柱戏	神室町	マッハボウル内	—	进门后右手边第三个投球道前的黑上衣男子	○-X-□	1. あれだけでかい玉なら……	剧情6-4开始后
自爆の极み	神室町	千两通り东北角	—	骑着摩托车的送货员	□-○-X	1. 全ての间违いは……	剧情6-7开始后

第七章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
逆转の极み	神室町	公园前通り	—	缠住老爸耍赖的小男孩	X-○-△	2. 父亲は寝转……	剧情7-1开始后

第九章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
惊愕の极み	神室町	中道通り的质屋附近	—	俯身在箱子里找东西的女人	□-X-○	2. あの足さばきが…	剧情9-1开始后

第十章

名称	地区	发生场所	时间	主观对象	QTE	正确选项	条件・时期
醉铁山の极み	琉球街	初町北	夕	喝醉的小个子和要打人的大个子男人	△-X-□	1. 醉えば体が柔软になって……	剧情10-8从幼儿园出来寻找遥时
超追讨ちの极み・床地狱	琉球街	初町	昼	路中央低头看地上的大叔	X-△-X	3. 运が悪かったんだよ……	剧情10-1回到琉球街后

*全“天启”达成后会收到狭山薰发来的短信，之后可以到“琉球通り”上找到一个小丑模样打扮的人得到道具“身代わり石”，装备上后可以在战斗中“复活”一次。

特别提示：重要分支任务——重返龙宫城（龙宫城、再び）

剧情进行到第五章后，在公园前通り的最西边可以见到一个无家可归的人被一些小混混围住，帮助他打跑小混混（选择“殴られるのはお前らのほうだろ”），之后再度在“公园前通り”见到他带着他的同伴和另一群专门攻击无家可归人的小混混发生纠纷，询问之下原来他们想夺回龙宫城。堂岛之龙向来路见不平拔刀相助，于是桐生又帮助他们教训了这些小混混。之后他们的大哥出现，自然又是免不了一场恶战。战胜他们的首领后，这帮欺负人的家伙终于不再嚣张，而那些无家可归的人此时也终于可以回到龙宫城了。之后接到匿名电话通知龙宫城开放，此任务宣告完美达成。

此任务完成后，玩家再到スターダスト前与古牧流的弟子对话，便可以到龙宫城的古牧道场修行了，学会“古牧流・达摩避け”之后才会触发“前转の极み”的天启。

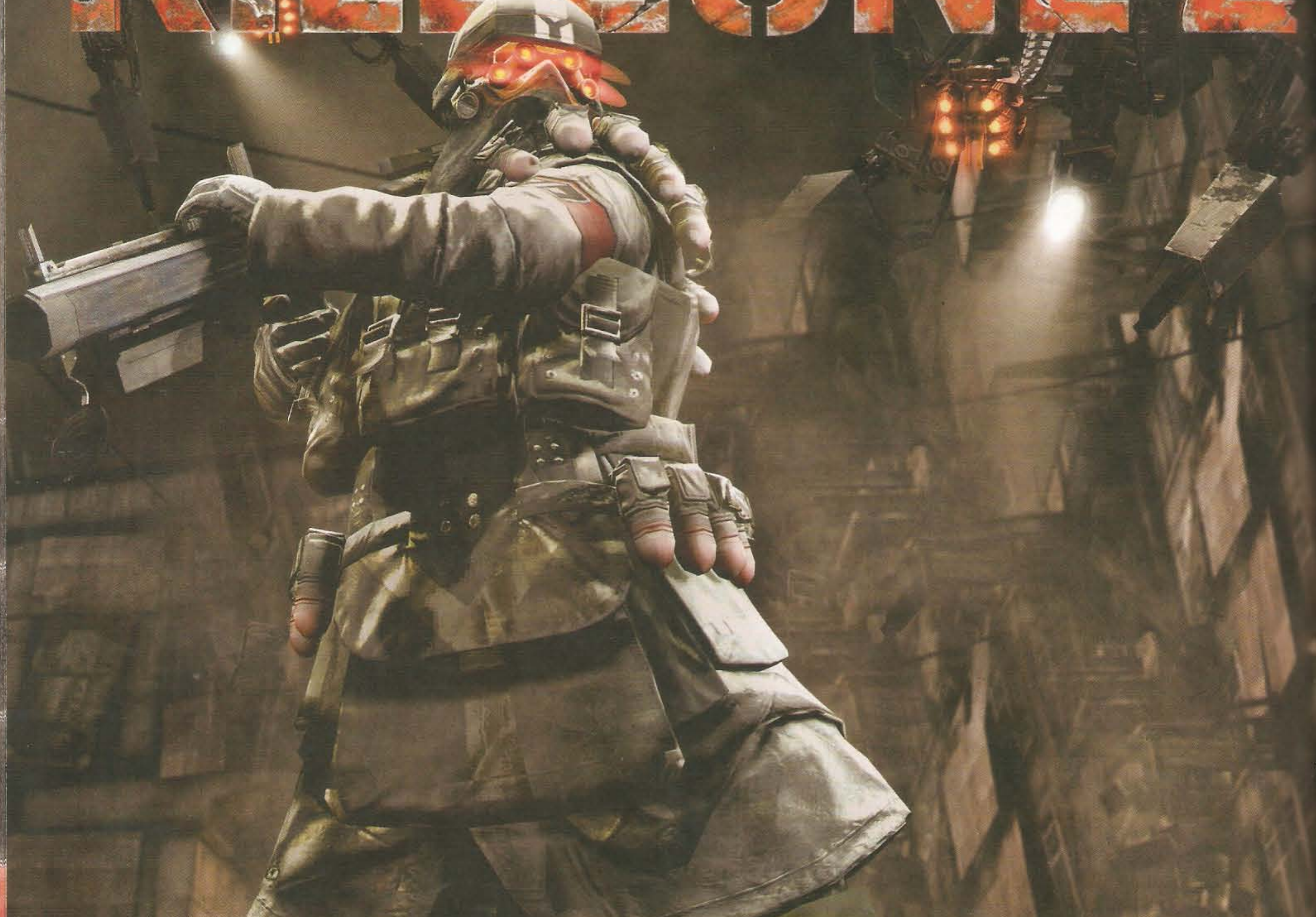


全奖杯列表

序号	奖杯名称	达成条件	奖杯种类
01	ボス01（真岛击破）	故事第一章击败真岛	铜杯
02	ボス02（力也击破）	故事第二章击败力也	铜杯
03	ボス03（玉城击破）	故事第三章击败玉城	铜杯
04	ボス04（長谷部击破）	故事第四章击败长谷部	铜杯
05	ボス05（谜の外国人击破）	故事第五章击败神秘黑衣人	铜杯
06	ボス06（神田击破）	故事第六章击败神田	铜杯
07	ボス07（真岛击破其の二）	故事第七章再次击败真岛	铜杯
08	ボス08（ラウ・カーロン击破）	故事第八章击败刘家龙	铜杯
09	ボス09（风间击破）	故事第十章击败风间让二	铜杯
10	ボス10（峰击破）	故事模式第十二章击破峰义孝	银杯
11	感谢―スタッフ一同―	游戏通关	铜杯
12	サブストーリー10	完成10个分支任务	铜杯
13	サブストーリー30	完成30个分支任务	铜杯
14	サブストーリー50	完成50个分支任务	铜杯
15	サブストーリー80	完成80个分支任务	铜杯
16	オール・サブストーリー	完成全部分支任务	金杯
17	凄腕ハンター	捕获全部通缉犯	铜杯
18	太っ腹	在夜店一次性消费30万以上	铜杯
19	グッドコーディネート	为培养中的陪酒女郎实现出色的打扮	铜杯
20	键の放浪者	把神室町和琉球街的储物柜最上面一层的全部打开	铜杯
21	グルメマスター	在所有饮食店都点过最贵的食品	铜杯
22	ヒートアクション・マスター	使用喧哗奥义结束战斗50次	铜杯
23	传说のチャンピオン	斗技场制霸	铜杯
24	お试しキャンペーン	改造一个武器	铜杯
25	ブログ始めました	习得一个天启	铜杯
26	试炼への道	遇到全部修行的师傅	铜杯
27	エステ・マニア	玩过两个美容游戏	铜杯
28	ハットトリック	在飞镖游戏中达成Hattrick	铜杯
29	ブレイクエース	在桌球中的九球中达成Break ace	铜杯
30	カラオケ・キング	唱过所有卡拉OK歌曲	铜杯
31	ボイルド・ターキー	达成保龄球全倒	铜杯
32	稀代の博徒	在チンチロリン、丁半、こいこい、おいちょかぶ中累计获得10000点点数	铜杯
33	グレイト・ギャンブラー	在游戏ルーレット、ポーカー、ブラックジャック中累计获得10000点	铜杯
34	プロゲーマー	在游戏中心内达成以下条件：UFOキャッチャー取得10个、Answer×Answer中获得10轮胜利、シューティング打出最高分	铜杯
35	不动の棋士	不动“王”下赢一盘将棋	铜杯
36	晒しの龙	麻将游戏中吃或碰或杠直到剩一张牌，然后单调此张胡牌	铜杯
37	ナイス・ヒッター	棒球中心“难”难度以下达成“二枚抜き”	铜杯
38	パワフル・ドライバー	在高尔夫球游戏中打出飞行距离350码以上的球	铜杯
39	マグロ大将	钓起マグロ这种鱼	铜杯
40	ミニゲームマスター	迷你游戏全达成	金杯
41	究级のチャレンジャー	游玩过通关后追加的究级斗技所有项目	铜杯
42	最强の证	通关EX HARD难度	金杯
43	マラソンランナー	行走42.195km	铜杯
44	暴走机关车	撞倒100个行人	铜杯
45	人间ウォッチャー	用主观模式注视敌人进入遭遇战10次	铜杯
46	デストロイヤー	损坏100个战斗场景中的不可装备武器	铜杯
47	歩く银行	所拥有的金钱超过1000万	银杯
48	ボランティア	在幼儿园前的沙滩上捡过5个垃圾	铜杯
49	エコ・マスター	在幼儿园前的沙滩上捡过30个垃圾	银杯
50	プラチナトロフィー	取得其他所有奖杯	白金

全分支任务及更多详细研究！敬请期待《PS3专辑》Vol.5！

KILLZONE 2



让所有玩家等待了数年的《杀戮地带 2》没有让任何人失望，而是让所有喜欢主视角射击游戏的玩家热血沸腾。超强的画面效果让所有人都惊讶地伸出舌头，瞪着眼睛看着屏幕上强大的粒子效果，动态光影的表现在家用机上很难找到能与之较量的作品。游戏的单人流程模式拥有风格不同的 10 个章节，几十个关卡，隐藏要素包括 20 个秘密文件和 32 个徽章，它们放置的地点也设计得非常巧妙，尤其是赫尔盖斯特徽章，完全和场景融合在一起。本文中提供了单人流程的地图、敌人资料、武器资料和所有隐藏要素的收集指南。

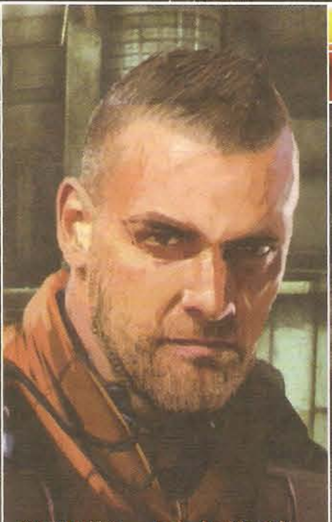
另外游戏的在线模式也非常精彩，5 种独特的对战规则在战场上随时变更着，让你体验最紧张最刺激的 32 人流畅多人对战的乐趣。严密的升级制度和在线奖章收集要素都让对战模式的生命力更加持久。因为游戏推出了繁体中文版，所以多人对战的规则介绍，还请大家自行查阅说明书（笑）。

单人剧情模式通关时间：8小时

文 尼亚　美编 心の永恒

杀戮地带2		SCE/Guerilla	主视角射击
PS3	Killzone2		美版
	2009年2月27日发售	1人	59.99美元
	对应32人在线		推荐玩家年龄：17岁以上

VS 人物介绍

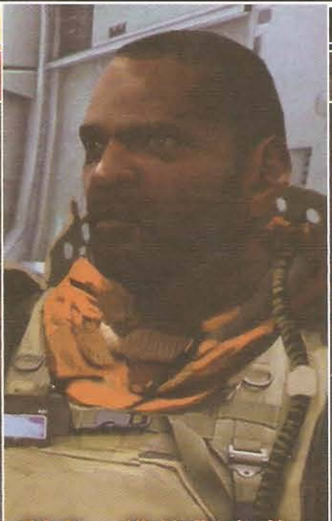


汤玛斯·雪夫钦科
TOMAS SEVCHENCO

年龄:25　**军衔**:上士

性格:安静、有思想、专业、足智多谋、勇气可嘉

《杀戮地带2》的主角,昵称为塞夫(Sev),他是谭普勒上校寻找的那种战士,并有成为领导者的潜能。出生在维克塔星的北方城市,家人惨死在赫尔盖斯特士兵的枪下,痛失家人的塞夫非常悲痛,但是他没有失去自己的信仰,为了家园的自由而加入军队。他现在要尽自己最大的力量将这场消耗战尽早结束。



利克·维拉斯奎兹
RICO VELASQUEZ

年龄:30　**军衔**:士官长

性格:荣誉感、单纯、复仇感、忠诚、无私

现任阿尔法小队的队长。利克之前的小队在保卫维克塔星的战役中覆灭,因此他极度痛恨赫尔盖斯特人,愤怒让他对敌人没有任何的怜悯,如果想问他多少赫尔盖斯特人的血才能抚平他心中的创伤,他的答案永远都只有一个,那就是"更多"!

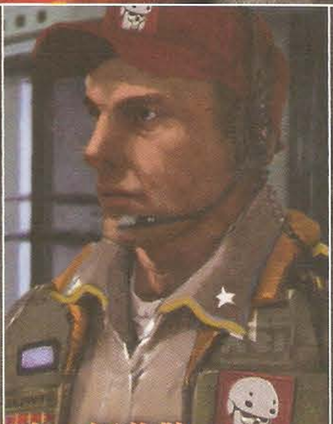


萧恩·拿克
SHAWN NATKO

年龄:31 岁　**军衔**:下士

性格:愤世嫉俗、悲观、爱说闲话爱唠叨

拿克的战斗动机并不明显,不是出于对维克塔的爱,也不是出于对自由的向往,但是他是一个不容易倒下的战士,因他有一颗坚强的灵魂。他是阿尔法小队的近身战斗和爆破专家。平时喜欢碎嘴说闲话,拿克承认他说脏话骂街的时候心情最舒畅。



杰·谭普勒
JAN TEMPLAR

年龄:40 岁　**军衔**:ISA 舰队司令官

性格:智慧、统帅风度、亲历亲为

作为防御维克塔的功臣,谭普勒晋升为上校,主要职责是重组 ISA 的维克塔特种部队,四到五人小分队的制度就是谭普勒上校提出的战术,特种部队中的每一个人都是上校亲自选出来的。不管他是否愿意,他丰富的经验都让他从前线退到指挥总部,作为新阳号战舰的总指挥官。本作中,谭普勒上校指挥整个战局,他的目标就是宾沙利。



但丁·佳萨尔
DANTE GARZA

年龄:23　**军衔**:代理下士

性格:聪明透顶、乐观、充满希望、完全的忠诚

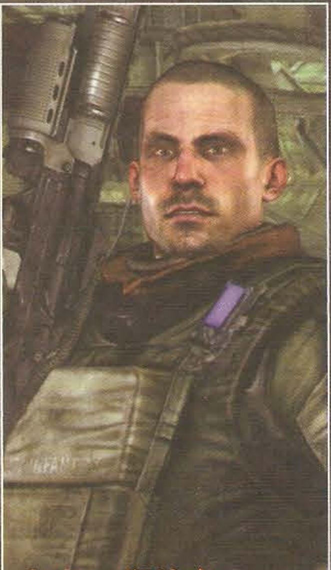
佳萨尔是一个充满矛盾的战士,诞生于富裕的有权势家庭,但是却不想接受这种天生的优良环境,拒绝等待他的社会地位,执意进入了军事院校,并成为一名战士。在游戏中,他会经常和塞夫一起行动。



伊芙琳·巴顿
EVELYN BATTON

军衔:ISA 高级科学军官

作为 ISA 的武器研究专家,她负责自卫型战术核弹"血红尘埃(Red Dust)"的研发。她的科研项目对于 ISA 和维克塔星都有极其重大的意义,是和赫尔盖斯特人的军事竞赛,ISA 认为她是他们最有用的人才。



杰森·那比尔
JASON NARVILLE

军衔:ISA 联队司令官

ISA 部队的最强战斗指挥官,在《杀戮地带》前作中,赫尔盖斯特的部队入侵维克塔星时,那比尔不巧刚刚被调离到其他阵地,没有在祖国最需要自己的时候出现在战场上成为他的最大遗憾,他为此感到耻辱。这次,那比尔将在海尔刚星上一展他的能力。



史卡拉·宾沙利
SCOLAR VISARI

军衔:赫尔盖斯特最高指挥官

出生时就似乎注定了这个男人的一生。从小就显示出非常人的智慧和洞察力,在自己一步步努力下,提出了海尔刚星人已经改变了,称他们是全新的种族——赫尔盖斯特人,现在该由他们改变世界了。曾经被彻底击败的海尔刚星上的人民大多失去了自己的主观思想,在生活物资贫瘠、矿物丰富的海尔刚星上过着艰苦的生活,宾沙利的出现似乎让他们看到希望。宾沙利通过气宇轩昂的演讲和"动人"的目标让赫尔盖斯特人紧紧聚集在他的身边。在成为海尔刚星的独裁之后,他依靠自己的铁腕政策发动了多次战争。当那些不希望发动战争的海尔刚星人站出来的时候,发现宾沙利的铁腕政策没有丝毫的谈判余地。

单人游戏画面介绍



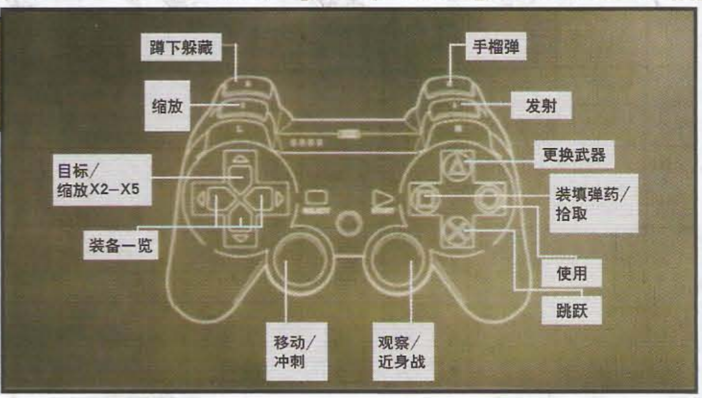
01 准星、武器的十字线
当准星变红的时候说明已经对准了敌人。

02 画面上的血滴
角色的受伤害程度以画面上血滴的浓度表现，当角色接近死亡的时候画面会变慢而且变成黑白色。另外血滴溅出的位置能一定程度上显示出敌人所在的方位。

03 任务目标标记
只要按方向键上就可以显示任务目标标记，如果正对目标会显示一个黄色三角，如果没有正对，会以双线箭头指出目标的位置，它明确地为玩家指出了下一个要去的地点。

04 武器的状态界面
白色的线条表示当前武器枪膛内的剩余弹药，数字表示该武器的全部弹药数量。

游戏指南



❶ 调整设置

游戏的操作和其他主视角射击游戏基本相同，如果你想获得和《使命召唤》系列"类似的键位的话，建议使用STANDARD 6（中文版）、ALTERNATE 2（英文版）操作键位设定，这样会把默认设置中的瞄准"缩放"功能从R3键转移到L1上。

另外游戏默认的缩放功能为：按一下按键进入缩放，再按一下退出到普通视角。你可以把维持放大（ZOOM HOLD）的选项选上（实心方块），这样你需要一直按住L1键瞄准，松开L1便回到普通视角，这样就和其他类似的射击游戏相同了。

※以下攻略内容均已STANDARD 6的键位设置叙述。

❷ 武器选择

《杀戮地带2》中玩家可以同时携带在身上的武器只有一把大型枪械、一只手枪、一把匕首、两种手雷。

按下△键可以在大型枪械和手枪间切换。

站在地上的其他武器前，出现提示时按住□键可以扔掉已有的同种武器，捡起地上的武器。另外，武器的弹药是自动捡取的，如果地上的武器和你手中的一样，从上面经过时会直接捡起武器变成弹药。

按方向键右可以拿出M32匕首，在掏出的同时会直接划两刀，也就是说你可以按右摇杆做出近身攻击，或者按方向键右直接出刀攻击，虽然出刀稍稍慢个零点几秒，但是匕首只要一两下就能杀死普通敌人。

方向键左对应TR-X激光手榴弹，方向键下对应M194破碎手榴弹（就是普通手雷），按下相应按键之后你就可以拿着手雷（未引爆状态），此时按R1或者R2都可以将之扔出去。平时要想用手雷，直接按住R2键就能将手雷拉掉保险并且握在手中，此时手雷上的灯显示爆炸时间，手雷在手中爆炸之前松开R2扔出去吧，别忘了算上手雷在空中飞行的时间。

❸ 武器的瞄准

《杀戮地带2》是提倡玩家在大多数时间内不开镜（缩放）射击的，包括一些点射的枪械，在不按L1瞄准的情况下都有一定的补正效果，而且在瞄准敌人的时候还有红色十字线的提示。但是缩放瞄准也是非常必要的攻击手段，距离稍远的话不缩放就很难命中敌人了。具体缩放的操作在"调整设置"中已经提到。

❹ 掩体和生命

当你的视线变得模糊并且充满血滴的时候说明你就快要牺牲了。此时赶快找个掩体躲起来吧！在掩体前按住L2键就可以躲在后面，如果掩体足够大并且遮挡的方向正确的话，就能有效地避免被敌人命中。此时你可以用准星瞄准，按R1键直接起身射击，这个起身过程不会让刚刚瞄准的位置有太多偏差。或者，你可以向能露出头的方向推摇杆，角色会探出头举枪瞄准，此时按L1键也是可以缩放的。

❺ 秘密文件、徽章

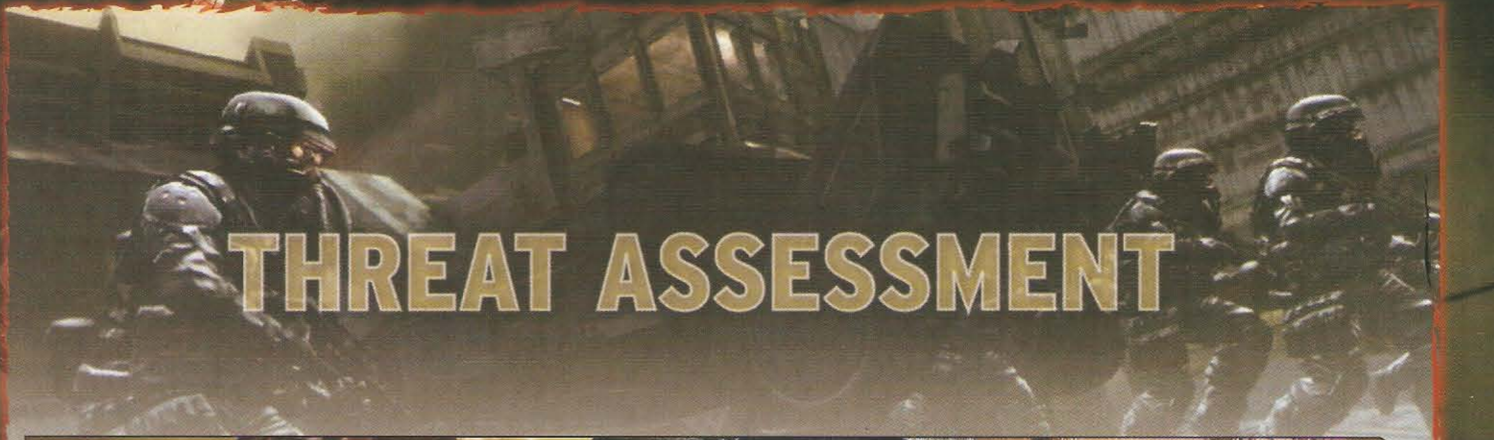
游戏中一共有20个秘密文件和32个徽章，均在流程攻略中标出。

秘密文件一般会藏在场景的角落中，走近之后按○键可以将之捡起。

徽章是海尔刚星上赫尔盖斯特政府的标志，它们被挂在各种建筑物上，见到它们后要用枪射击打碎，如此才算收集成功。

❻ 记录、检查点和章节选择

游戏是自动记录的，记录时会在屏幕左上角显示"SAVING……"。游戏中会有无数个检查点（CHECKPOINTS），每走一段距离就有一个，每次死亡之后都可以从检查点重新游戏。当你退出单人模式游戏之后，下次可以直接选择CONTINUE继续游戏，或者选择任何一个章节内的任何一个场景开始游戏，在选关的时候可以直接调整难度，游戏一共有四种难度：新兵菜鸟、士兵、身经百战者、精英，难度依次递增。开始只能选择前三种，任意难度通关后，出现精英难度。

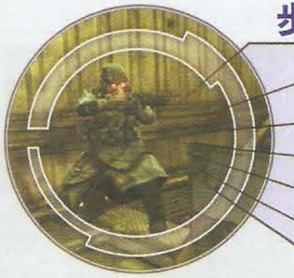


THREAT ASSESSMENT

敌人资料

单人游戏模式中，玩家将遇到数不清的敌人，其中包括没什么威胁的杂兵，他们会出现在海尔刚星的各个角落；也有非常难对付的高级兵种，他们会把守着重要的据点；还有机器人和装甲车，需要特殊的应对方法。具体的战术在后面流程攻略中介绍，下面是单人游戏中全部敌人的详细资料，根据其特性选择战略吧。

步枪兵 (RIFLEMAN)



武器装备：StA14来福步枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

特种突击部队 (PYRO TROOPER)



武器装备：VC1火焰发射器
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

突击步兵 (ASSAULT INFANTRY)



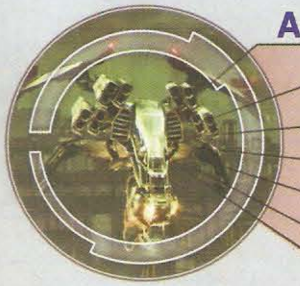
武器装备：STA52突击步枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

HGH坦克 (HGH TANK)



武器装备：两支火箭发射器/轻机枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

ATAC



武器装备：自动锁定机枪/连发导弹发射器/两架轻机枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

HGH侦查机器人 (HGH SENTRY BOT)



武器装备：两架轻机枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

机枪台枪手 (MOUNTED GUNNER)



武器装备：固定机枪台
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

火力支援部队 (SUPPORT TROOPER)

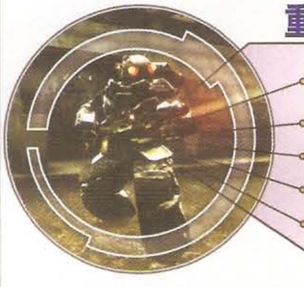


武器装备：VC9飞弹发射器
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

THREAT ASSESSMENT

重型武器部队 (HEAVY WEAPONS TROOPER)



武器装备 | 重机枪/榴弹发射器
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

梅尔·拉帝克中将 (COLONEL MAEL RADEC)



武器装备 | STA3轻机枪/M32匕首
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

重型特殊武器部队 (HEAVY ARC TROOPER)



武器装备 | VC5电枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

突击队员 (COMMANDO)



武器装备 | LS13散弹枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

轻型突击部队 (LIGHT SHOCK TROOPER)



武器装备 | STA11冲锋枪/M32匕首
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

精英突击部队 (ELITE SHOCK TROOPER)



武器装备 | STA11冲锋枪/M32匕首/TR-X激光手榴弹
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

高级突击部队 (ADVANCED SHOCK TROOPER)



武器装备 | M32匕首/STA11冲锋枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

榴弹手 (GRENADIER)



武器装备 | M327榴弹发射器/STA18手枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

矿工 (MINER)



武器装备 | STA3轻机枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

狙击手 (SNIPER)



武器装备 | VC32狙击步枪
装甲等级
攻击范围
出现几率
敌对威胁等级

武器资料

在战场上，没有装备的战士就等于死人。了解每一种武器的特性可以让你在战场上的生存率和杀敌率大大提高。以下是游戏中所有的武器资料，并且给出了一些武器的使用建议，当然，这些建议都不是绝对的，根据自己的特性选择自己最得心应手的家伙吧！

一、副武器
SIDE ARMS

不管你装备了什么主武器，你都会有一把手枪和一支匕首作为辅助武器。虽然游戏中手枪的子弹是无限的，但是在和敌人的重武器对战中，如果只使用手枪，那么胜算可是非常低的。但是当主武器子弹不富裕或者在和敌人的胶着战斗中忽然打完了弹夹中的子弹需要上弹才能继续战斗的时候，换上副武器就有完全不同的效果了。另外匕首的作用不容小视，掏出匕首时直接附带挥砍伤害，连续快速挥舞比枪托伤害高数倍，在简单难度下，甚至可以冲到敌群中一阵乱砍放倒一片人。

M4左轮手枪
M4 REVOLVER

作为 M3 型左轮手枪的进化型，M4 左轮手枪在近距离拥有极高的准确度和杀伤力，但是射击的频率非常低，所以只能在主武器没有子弹的紧急情况作为补救武器出场，或者是配合狙击枪、飞弹发射器等武器使用。它拥有可装 6 发子弹的滚轮，并且是双动触发式（double-action trigger）。

攻击类型	单发射击
伤害	■■■■□
准确度	■■□□□
射速	■□□□□
上弹时间	3.8秒
弹夹容量	无限×6



STA18手枪
STA18 PISTOL

赫尔盖斯特部队的标准配备武器，在近距离的准确度很高，上弹时间也非常快，相比左轮手强虽然攻击力稍低，但是射速快，它适合快节奏的近距离战斗，更多的载弹量也使得赫尔盖斯特的这把手枪拥有比 ISA 的左轮更持久的战斗力。

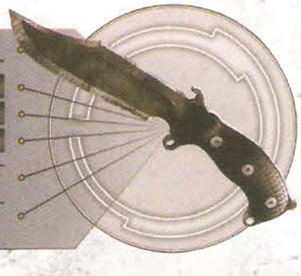
攻击类型	单发射击
伤害	■■□□□
准确度	■■■□□
射速	■■□□□
上弹时间	1.8秒
弹夹容量	无限×12



M32匕首
M32 COMBAT KNIFE

普通的战斗匕首，被 ISA 的战士们戏称为"牙签"，但是如果是使用匕首的专家，那么这款刀刃设计完美的匕首能在他们手中发挥极强的杀伤力，锋利的刀刃是由坚硬耐磨的钴铬合金锻造而成的。

攻击类型	近战
伤害	■■■■□
准确度	□□□□□
射速	■□□□□
上弹时间	—
弹夹容量	—



二、全自动武器
AUTOMATIC WEAPONRY

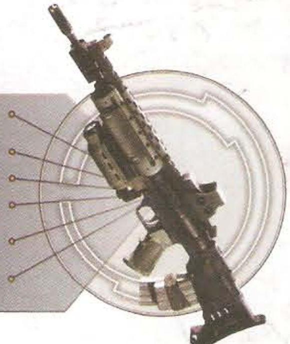
全自动枪械可以扣住扳机连续射击，是战士在战斗中最喜爱的武器类型。本作中全自动武器包括三种：突击步枪、冲锋枪和轻机枪。突击步枪拥有较好的机动性，适应各种阵地战，中距离效果最好；冲锋枪的有效距离稍近，适合那种喜欢冲到敌人堆里的战士；轻机枪适合提供火力压制的大面积扫射，在大范围、高输出的前提下，丧失了一定的机动性和准确度，但是如果点射的话，轻机枪也还是比较准的。

使用全自动步枪要谨记的一点就是——扣住扳机的时间越长，其准确度越差。有节制地点射才能发挥该类型武器的最佳效果。

M82突击步枪
M82 ASSAULT RIFLE

作为 ISA 部队全自动步枪的标准配置，M82 突击步枪拥有超高的准确度、中等的射速，在中距离战斗中非常有利，有经验的神射手可以蹲下后使用绿色的准镜在远距离直接打爆敌人的头。

攻击类型	全自动射击
伤害	■■■□□
准确度	■■■■□
射速	■■■□□
上弹时间	3.1秒
弹夹容量	8×32



STA52突击步枪
STA52 ASSAULT RIFLE

拥有高射速的 STA52 突击步枪是赫尔盖斯特全自动步枪的标准配置，适合中近距离的战斗，但是在连续射击时准确度降低较多。虽然拥有金属枪托，但是在准确度上仍然不及 ISA 的 M82 突击步枪，除非陷入赫尔盖斯特的基地之内严重缺少 M82 的子弹，否则不推荐使用这把在敌人圈中子弹会非常充足的步枪，因为 M82 绿色的准镜非常有用。

攻击类型	全自动射击
伤害	■■■□□
准确度	■■■□□
射速	■■■■□
上弹时间	3.8秒
弹夹容量	8×40



STA11冲锋枪
STA11 SUB-MACHINE GUN

STA11 冲锋枪在近距离作战方面还是比较出色的，全自动射击加超高的射速让其在狭窄的空间内能发挥很好的效果，但是在较远距离很难发挥什么威力。

攻击类型	全自动射击
伤害	■■■□□
准确度	■■■□□
射速	■■■■□
上弹时间	2.6秒
弹夹容量	8×48

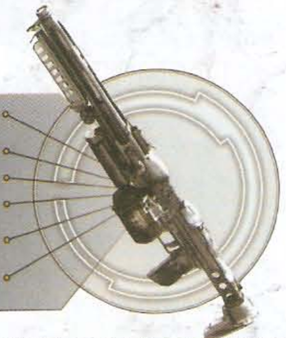


STA3轻机枪

STA3 LIGHT MACHINE GUN

StA3 轻机枪(LMG)被公认为是战场上最凶猛的“野兽”。一次可以上弹 96 发,所以在支援、压制等方面有异常优秀的效果,但是在移动射击甚至站立射击时,其准确度都很低。要想充分发挥它的威力,就要尽量蹲下射击,并且尽量点射,扣住扳机就不松手的使用方法是完全不正确的。另外单发点射让其即使在很远的距离也能发挥巨大的伤害力。

攻击类型	全自动射击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	4.5秒
弹夹容量	3×96

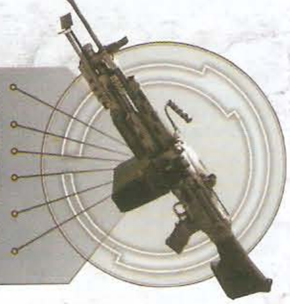


M224-A1轻机枪

M224-A1 LIGHT MACHINE GUN

M224-A1 轻机枪是 ISA 为了对抗赫尔盖斯特的 StA3 轻机枪专门研制的。它继承了曾经在保卫维克塔星的战役中的 M224-A3 轻机枪的原始火力,取消导弹射击能力使得其可操作性更强,因其重量相对其他 LMG 较轻,加上使用了金属的可以架在肩部的枪托射击,使得它在缩放时的准确度远远高于 StA3 轻机枪,在 ISA 的部队中,当其他小队冲锋的时候,它被广泛用于侧翼压制火力。

攻击类型	全自动射击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	5.8秒
弹夹容量	5×56



三、半自动武器

SEMI-AUTOMATIC WEAPONRY

半自动枪械比全自动枪械的要求稍高,它们需要更丰富的经验,要求使用者更有目的性。因为在使用 StA52 突击步枪的时候,射偏几发子弹是可以容忍的,但是在使用 StA14 来福步枪的时候如果你在和敌人的对决中射失了一发子弹,超低的射击频率绝对会让你在对决中失败。很多经过训练的神枪手能够在很远的距离将来福步枪当作狙击枪一样使用,同时步枪还有灵活的机动性。从另外一方面讲,如果你能有耐心并且有能力在第一时间命中敌人,那么你就可以直接将他们制服。

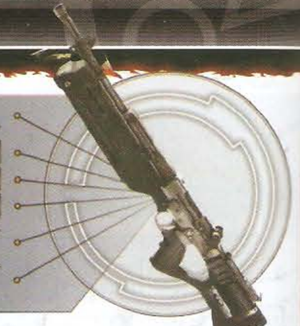
值得一提的是《杀戮地带 2》中的 LS13 散弹枪拥有非常独特的辅助瞄准功能:按 L1 键可以开关枪口的灯,但是这灯除了简单的照明作用外,在游戏中还有辅助瞄准功能,只要按住 L1 键打开灯光,当准星因扫过任何敌人变红时就会“吸附”在敌人身上,这时候你就进入了锁定敌人的状态,只要敌人和你之间没有障碍物出现挡住你的灯光的“视线”,那么即使你围着敌人转、或者敌人跑来跑去,你都会一直瞄准着他,利用这个拥有“吸附”能力的散弹枪,即使是像最终 BOSS 一样强大的敌人也可以轻松瞄准射击,但是一味依赖它也不行,原因一是散弹枪的子弹不是非常多,二是攻击距离非常近。不过使用好这个功能,可以让你在中近距离的战斗变得更加轻松!

STA14来福步枪

STA14 RIFLE

StA14 来福步枪已经“在役”50 年,现在仍然是战场上不可或缺的武器。这种枪融合了超高杀伤力和非常值得信赖的特性,它拥有非常高的准确度,同时还有能媲美狙击枪的射程。它是赫尔盖斯特军队灵活性的象征,在战场上能使用这种武器的战士是被人尊敬的有经验的老兵。

攻击类型	半自动射击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	3.0秒
弹夹容量	8×40

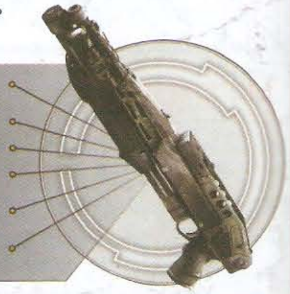


LS13散弹枪

LS13 SHOTGUN

LS13 半自动散弹枪的昵称是幸运之击(Lucky Strike),它一次可以喷射出云雾一样的数发小黑弹。它拥有最高的机动性,但是超长的上弹时间让它的持久力变得非常低,一定要找一个安全的角落上弹,否则如果一边和人周旋一边上弹,一定会死得很惨。它的前端还装备着一支手电,可以在漆黑的房间中作战。

攻击类型	半自动射击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	5.2秒
弹夹容量	4×8



四、爆炸性武器

EXPLOSIVE WEAPONRY

在一些情况下,普通的子弹很难胜任。原因之一,对于一些人来说子弹的杀伤、破坏力不能满足他们的狂放之心,另外一个原因是火箭筒肯定比散弹枪对坦克更有效。

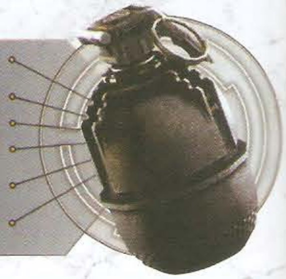
尽管像飞弹发射器这种武器上弹间隔长、射击频率低,但是能用到它们的机会非常多。当敌人成群地聚集在一起的时候,一颗手雷或者一颗榴弹就能省去数十发子弹和不必要的拉锯战,同时如果敌人有装甲车、机器人、定点炮台之类的不能迅速移动的东西,爆炸性武器是致命的!

M194破碎手榴弹

M194 FRAGMENTATION GRENADE

M194 破碎手榴弹的昵称是“敲门者”,因为在敌人没有警惕的时候会被手雷炸个底朝天。M194 手榴弹的保险环从拉掉到爆炸有一段时间,经过良好的训练,掌握好扔手雷的时机,可以让其在落地的瞬间爆炸,这样周围的敌人就没有了躲避的机会。

攻击类型	投掷爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	-
弹夹容量	3



地雷 (多人模式专用)

PROXIMITY MINES

地雷可以在战场上起到出其不意的效果,它可以炸飞那些在火爆的战场上无暇顾及地面环境的士兵。狭窄的走廊拐角等地都是埋地雷的好地方,将他们放在敌人必经之路上是最常用的战术。

攻击类型	接近爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	-
弹夹容量	-

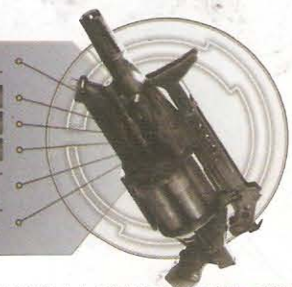


M327榴弹发射器

M327 GRENADE LAUNCHER

M327 榴弹发射器可以发射 40 毫米榴弹，如果榴弹碰到较软的东西，比如肉体的时候会直接爆炸，其他情况下会经过一小段时间后才会爆炸，榴弹的反弹能力比较强，可以利用反弹的原理将榴弹射击到房间内或角落中。可以在中远距离有效地将敌人轰出掩体或炙手可热的良好地势。

攻击类型	单发爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	4.6秒
弹夹容量	2×6

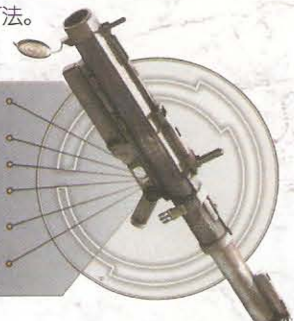


VC9飞弹发射器

VC9 MISSILE LAUNCHER

赫尔盖斯特人的 VC9 飞弹发射器是他们战术的核心组成部分。前锋部队一般都会有手持 VC9 飞弹发射器的掩护部队做后援，他们通过飞弹发射器的远距离大伤害爆炸特性将敌人从掩体后面轰出来，并用它们来对付敌人的装甲车部队。它没有任何的追踪能力，是纯粹的指哪打哪儿的武器，加上它发射的导弹飞行速度比普通子弹慢得多，所以计算提前量和攻击敌人身前的地面是最常用的打法。

攻击类型	单发爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	3.0秒
弹夹容量	3×1



M80火箭筒 (多人模式专用)

M80 ROCKET LAUNCHER

M80 火箭筒发射的火箭对于前方的一些特殊目标带有一定的跟踪功能，包括车辆和自动装备。它是 ISA 用来对付海尔刚星人的侦查机器人和随地放置的固定小炮台的武器。

攻击类型	单发爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	3.0秒
弹夹容量	3×1



五、特殊武器

在宾沙利的铁腕战争政策下，赫尔盖斯特人将很多精力放在研制新型致命武器。它们大多利用了海尔刚星上特有的能源和材料，比如电磁能等等，这些武器让《杀戮地带 2》显得与众不同。

VC32狙击步枪

VC32 SNIPER RIFLE

VC32 狙击步枪精度高、威力大，拥有 2 倍和 5 倍两种焦距的瞄准镜，加长的枪管可以增加子弹的速度和准度，拥有致命的威力的同时，低射速和低弹夹容量稍稍削减了它的强度。游戏中，六轴手柄的六轴动作感应在开镜瞄准时直接反映在准星的晃动上，六轴成了双刃剑，如果用得好可以帮助你瞄得更准，如果用不好，就完全成了你射击的阻碍。建议游戏中使用狙击枪的时候把双手放在一个平稳的表面，比如腿上，防止手抖的发生。

攻击类型	单发射击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	3.5秒
弹夹容量	3×6



VC1火焰发射器

VC1 FLAMETHROWER

火焰喷射器用压力喷出易燃液体之后点燃，可燃液体由辛烷汽油和一种海尔刚星上未经鉴定的素材，集中的火柱可以喷得很远，被火焰烧到的敌人会受到持续伤害，是战壕和碉堡内的敌人的最大威胁。

攻击类型	火焰伤害
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	–
弹夹容量	2×100



VC21电能球枪

VC21 BOLTGUN

起初是应用在工业上的工具，后来被早期的海尔干星人改装成武器。这种半自动的武器发射金属的螺钉，能将目标钉在墙上，并且螺钉还会有延迟爆炸效果。

攻击类型	射击爆炸
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	2.7秒
弹夹容量	2×10



TR-X激光手榴弹

TR-X TESLITE GRENADE

激光手榴弹在爆炸后会放出大量的电，电击可以对周围的敌人和机械造成持续的伤害，而且比普通手榴弹的攻击范围更广，还能让敌人陷入短时间麻痹。

攻击类型	投掷电击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	–
弹夹容量	4

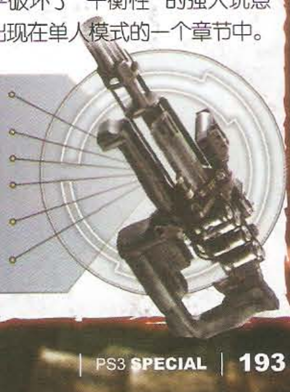


VC5电枪

VC5 ELECTRICITY GUN

VC5 电枪是赫尔盖斯特人最后发明的武器，它可以从周围的空气和沙尘中汲取高压电力，当扣下扳机时，枪口发出的电能将锁定最近的导体，并且灼烧他们数秒。它是游戏中最强的武器，瞄准简单、威力巨大、范围极广，而且因为是从周围的环境获取电力所以能源无限。这种几乎破坏了"平衡性"的强大玩意只出现在单人模式的一个章节中。

攻击类型	投掷电击
伤害	
准确度	
射速	
上弹时间	4.0秒
弹夹容量	无限×100



流程攻略

第一章 哥林斯河 CORINTH RIVER

塞夫从短暂的睡梦中醒来，战友佳萨尔前来叫他出来集合，任务开始了。跟着佳萨尔下楼到发射海湾(LAUNCH BAY)，阿尔法小队集合后坐上登陆船。



A：海尔刚
B：格林斯沙滩
C：史塔尔军火库
D：维德兰展望台东侧
E：雨水排水管11-34C
F：维德兰展望台西侧
G：克罗班斯水坝

01 ISA总攻海尔刚星。第一波空降部队的着陆不是非常顺利，你作为第二波着陆的阿尔法小队队员，要支援已经着陆的己方士兵。在离首都很近的格林斯河畔空降，紧跟利克和GARZA，阿尔法小队一起行动。

02 作为第一个关卡，不是很困难，一路前行，远距离射击桥上的油桶发生大爆炸。

03 继续前行干掉从装甲车中出来的数名敌人，小队汇合后，在和佳萨尔互助上到高台之上，进电梯按开关上楼。

04 到史塔尔军火库（STAHL ARMS WAREHOUSE）。

05 在上层先不要惊动下面的敌人，扔手雷下去，会引爆不少爆炸物，能直接消灭几个敌人，之后利用掩体干掉剩下的人。

06 到对面开关前，在佳萨尔开门的时候消灭敌人的援兵。

07 转动圆形阀门，需要按住L1和R1，然后逆时针转动六轴手柄，松开L1和R1，双手复位，再次按住L1和R1，转动手柄，直到阀门打开为止，“复仇”装甲车部队终于通过大门。在阀门前向对面的墙壁上看，有徽章（1），用枪打掉收集。

08 前行到维德兰展望台东侧（VERDAN OUTLOOK EAST），佳萨尔踢开铁皮后，在走廊正中放着秘密文件（1），这里是必经之路，你应该不会错过它。往前出房间，消灭几个拿着VC9火箭筒的敌兵之后可以用重机枪支援一下楼下的己方部队。佳萨尔用枪打开门后下楼，在楼梯间最下层的墙壁上可以看到徽章（2）。

09 在雨水排水管11-34C(STORM DRAIN 11-34C)的地下室内，消灭所有敌人，向前走，铁防护网后面有徽章（3）。

10 来到维德兰展望台西侧(VERDAN OUTLOOK WEST)，这里要炸掉一栋楼，用旁边的机枪台扫射，在消灭几波敌人之后大楼内部着火然后倒塌。







11 来到坠机地点，检查死伤人员后，用手雷或者捡起地上的VC9火箭筒炸开画着海尔刚标志的铁皮墙壁。进门后再楼梯下面有**秘密文件（2）**。

12 **13** 来到克罗班斯水坝（KOROVIS DAM）之上，干掉天桥上碉堡里的敌人，继续前进通过13下到底层。

装甲车操作指南	
R1	机枪射击
L1	发射导弹
R3	放大视角
右摇杆	转视角
左摇杆	移动

14 在底层小广场内，和小队汇合后可以捡一支火箭筒攻击对面的装甲车。一段时间之后，我方装甲车的驾驶员被打死，按○键上车，开始坦克战。坐上装甲车后，最好先将上层拿VC9火箭筒兵消灭，然后扫射地面敌人。之后会出现第二波敌军装甲车，导弹伺候。敌人全灭后第一章结束。





第二章 血腥顶点 BLOOD MERIDIAN



赫尔盖斯特人仍旧占控制着宾沙利广场，那比尔带领的先遣部队被包围。我们得知空中支援已经准备就绪，但是因为该区域内的防空设施亚克塔，使得支援部队无法靠近。现在的目标就是摧毁亚克塔，与那比尔的部队一起突围。

A：登陆区域33
B：丹克罗后巷
C：大运河
D：渥兰的视点
E：拜尔丹后巷
F：索道高地
G：索道屋顶



01 到达登陆区域33（LANDING ZONE 33）之后先不用急着和那比尔的部队汇合，沿着左边的墙壁走，在一个黑色的角落中有一副海报，走近海报转身，**徽章（4）**就在你的面前了。之后与那比尔见面，他要求你们从另外一条道路包抄敌军。使用D遥控炸弹炸开右边的门，安装炸弹的过程并不复杂，需要先按○键掏出炸弹并安置在指定位置，之后按住R1键左右转动六轴手柄先后将4个红点重合，远离爆炸地点按R1键引爆。

02 进门来到丹克罗后巷（DAKUROL ALLEY），第一个房间的角落里有**秘密文件（3）**。紧跟佳萨尔前行，消灭两三个敌人，又有一名敌人越过围栏冲上来，射杀之，在刚才他越栏的地方，正面墙壁上有**徽章（5）**。















03 **04** 从3出来到大运河(HEAVY CANAL)的河床，遇到重装的机枪兵，要想消灭他必须攻击他后背的燃气罐，直接绕着跑是很难到他背后的，攻击他的头部，造成一定伤害他会痛苦地转过身露出破绽；或者更直接一点的方法是扔一颗手雷。之后瞄准攻击燃气罐，大概一两回合他就会发生爆炸，战斗胜利。

05 从大运河上来，在"渥兰的视点(WOLLAN'S VIEW)"要消灭对面的数个敌人，这里可以先在自己人这边走到尽头上二楼，不仅有重机枪可以用来扫射对面的敌人，墙壁上还有一个**徽章(6)**。

06 **07** 到对面上楼后到拜尔丹后巷(VERUDAN ALLEY)，消灭天桥上的数名敌人，对面上层还有使用重机枪的小兵。通过天桥后先不要进门，靠右走，在铁丝网后面有**徽章(7)**。之后进门，上电梯前沿着墙壁往回走两步获得**秘密文件(4)**。

08 出电梯来到索道高地(CABLEWAY HEIGHTS)，经过架在公路之上的几条天桥到亚克塔下。注意，在出最后一道门之前(也就是出来之后再向前走的下一个小区就是亚克塔所在的索道最顶层)，在小房间内找到**秘密文件(5)**，出门后转身在门上方发现**徽章(8)**。

09 来到索道屋顶(CABLEWAY ROOFTOPS)，亚克塔下，按下面板上的控制开关，塔会张开，此时攻击露出的两个蓝色罐子。张开的外壁一小段时间内会再次合上，一个回合内基本上只能打炸一个蓝色罐子，在外壁合上的时候注意消灭敌人的支援部队，等外壁再次张开继续攻击。亚克塔被打炸后，ATAC飞行机械出现，迅速撤离到屋内。

第三章 宾沙利广场
VISARI SQUARE

逃过了ATAC的袭击，佳萨尔要将刚才捡到的亚克塔碎片送回总部做进一步研究，也许能获得赫尔盖斯特人的一些技术。

01 章节开始的地点是官员办公室(PREFECT'S OFFICE)，由断裂的屋顶跳到底层。有武器架，可以取一把StA14来福步枪将街对面的敌人一个个击毙后再过去。街对面正面大楼的房顶上有**徽章(9)**。

02 进入街对面的办公室，消灭里面的敌人后上2楼，在一排有四间房间的地方，第二间内墙壁上有**徽章(10)**。

03 从2楼裂开的地面跳下去，到马利克后巷(MALIK BACK ALLEYS)，落地的房间内有**秘密文件(6)**。之后沿着楼梯上2楼，必经的门上带着电弧，站远点儿打爆门左边的蓝色控制盒让它失去电力，门打开。进门前先向左看，墙壁上有**徽章(11)**之后按开关开门。

04 从打开的门下楼到奥斯坦尽头(OSTOJA END)，看到架在街上的小天桥先不要过去，转身上楼，在楼上房间的墙壁上有**徽章(12)**，之后可以下楼重新从天桥上通过，或者就直接在上层绕过去。过天桥的时候尽量不要耽搁，免得被楼下的敌人打到。

05 来到生着火焰的小庭院合众贮藏道(UNION STORAGE YARD)与阿尔法小队汇合，之后一场苦战。在沙袋围起的小战壕后面迎接赫尔盖斯特士兵的三波攻击，他们会开飞行器和装甲车运送士兵从庭院的四面八方冲出来，可以检一把轻机枪，弹量足，对付数量众多的敌人比较有

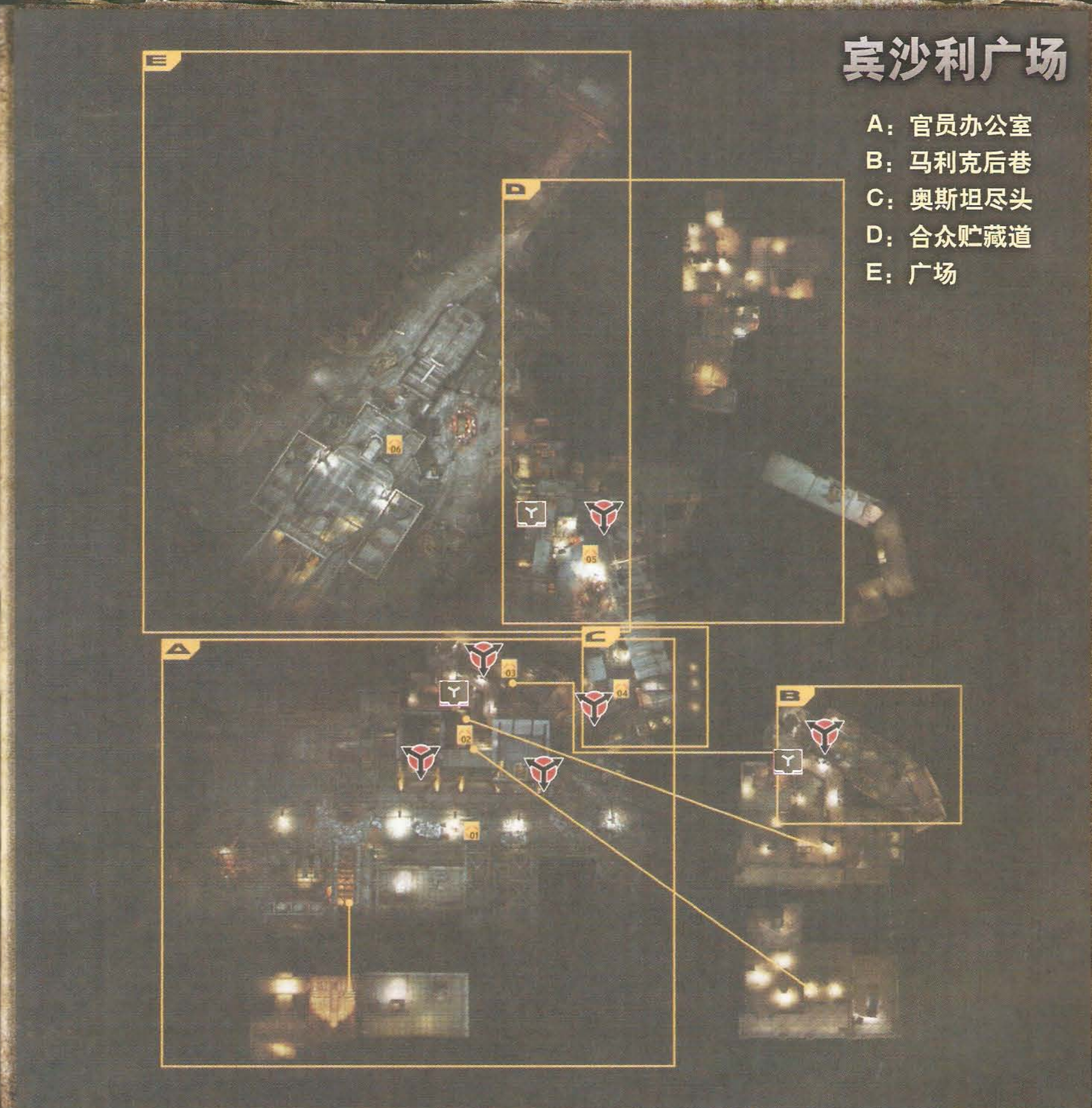












优势。消灭敌军后，身后的门被打开。先不要急着走，找到沙袋旁的梯子，梯子旁边的墙壁上有**徽章（13）**。进门在利克和拿克身后找到**秘密文件（7）**。

06 终于回到广场（THE SQUARE），从侧面给了广场上的赫尔盖斯特人一次奇袭，与那比尔汇合之后，要守护广场的控制权，这时会有数辆装甲车运敌军过来，消灭从左右两边和后面包抄上来的敌人，之后前方会有大批敌军冲出，远距离时可以在中央的小房顶狙击，稍微离近之后就可以使用左右两挺架起的重机枪台扫射敌人，使用重机枪的重型敌人仍旧可以先扔手雷，然后集中火力攻击后背的方法解决，或者如果及时使用重机枪的话，可以远距离强火力攻击，直到打爆为止。





第四章 沙拉门地带
SALAMUN DISTRICT

A：运河堤岸
B：杜夏塔庭院
C：杜夏登陆海湾
D：哥林斯小屋
E：变电所防御据点



当占领了宾沙利广场之后，那比尔的部队终于再次占据了主动，下一步的目的是哥林斯河上的大桥。宾沙利的心腹拉帝克中将出现在前方，敌人的重火力将我方压制。

01 塞夫被炸弹爆炸的力量冲击到运河堤岸(CANAL BANK)，射击排水管道上的蓝色节点定制堵住门口的电网。从管道刚刚出来到室内场景之后不要左右看，径直看对面的墙壁，在水平位置稍下方有**徽章(14)**。沿着梯子下到底层，再从另外一条梯子爬上去，这里有VC1火焰发射器。

02 出门来到杜夏塔庭院(DUSHAN TOWER COURTYARD)，如果想让战斗变得更火爆些的话，可以选择使用火焰发射器，但是痛击敌人的同时小心不要被自己的火焰烧到，也就是说放火的时候如果前方有障碍物或人，那么就不要边往前走边开火。在中间层的一间房间里，有一个敌人破墙而入，进入敌人帮忙开放的房间，窗户旁边的桌子上有**秘密文件(8)**。

03 等佳萨尔打开门，来到杜夏登陆海湾(DUSHAN LOADING BAY)，这里需要用D遥控炸弹炸毁敌人的专对装甲车部队的两架迫击炮，在安放炸弹前先消灭场景内的敌人吧。

04 **05** 炸掉第一架迫击炮后，来到二楼，消灭两个操作重机枪的士兵，在独立的一个小房间内得到**秘密文件(9)**。













06 通过小天桥，等佳萨尔打开门后左转通过控制室，沿着金属外廊右转在房门上方墙壁上找到徽章(15)。之后随着佳萨尔上楼炸掉第二架迫击炮。

07 下楼沿着地下道来到哥林斯小屋(CORINTH SHANTIES)，踏水通过，来到简陋的材质搭建的房屋中，找到一名生还的ISA士兵，结果却中了敌人的埋伏。一路向上消灭几小波敌人，在最上层最靠近海面的一座桥上，面对大海向右看，墙上有徽章(16)。之后和佳萨尔互助上到高一点儿的平台。一路向前，注意下水道墙壁上的红外线地雷，射击炸药部位引爆后前进。

08 爬上梯子来到变电所防御据点(SUBSTATION STRONGPOINT)，出门之后先向左上方看，屋檐下有徽章(17)。

09 用D遥控炸弹炸掉房门，会有敌人从房顶进入变电所内部，在一个立柱旁边的桌子上得到秘密文件(10)。从楼梯上到上层，这时需要用D遥控炸弹炸毁4根支柱，将4颗炸弹都安放妥当后千万别立即引爆，否则会死得很惨。下楼



从房间内出来到外面空地再按下引爆按钮，整个变电所被炸成一片废墟，即使站在楼外，还是被巨大的震荡震得倒在地上。



第五章 沙拉门桥 SALAMUN BRIDGE

那比尔的部队成功推进到沙拉门桥，这是通向宾沙利宫殿的惟一通路。塞夫和佳萨尔受命清楚路上阻碍我方前行的敌军。



01 开始在东桥(BRIDGE EAST)，敌人的火力非常猛，手雷会不停地丢向ISA的部队，两架重机枪会一直扫射。在关卡的初始位置有武器架，上面有榴弹发射器和突击步枪，因为敌人非常密集，所以M237榴弹发射器是不错的选择，一个掩体一个掩体地逐步向前推进，注意看敌人丢过来的手雷，可以听手雷发出的滴滴声，如果声音已经很大的话就尽快跑开吧。争取尽早将控制重机枪的敌人击毙，这样才能使战斗更轻松一些。

02 先把大桥上的敌人清光后，跟着ISA的士兵通过左边的小铁门到大桥下，来到空中防御22-12ILC(AIR DEFENSE 22-12ILC)。干枯的河床上仍旧埋伏这不少的敌人，榴弹发射器仍然是最好的选择，不过在冲锋前最好先用突击步枪点射掉稍远的控制重机枪的小兵。

03 消灭敌人后提示坐上敌人的防空炮，转180度之后将场景内的敌人全部轰至渣。

04 沿路来到西桥（BRIDGE WEST），转动红色阀门放下桥上的铁门，房间中有狙击枪，这里要消灭大桥对面1层和2层的众多拿飞弹发射器的敌兵，为装甲车开路，逐一狙死后慢慢推进，来到门前，如果没有提示任务完成，就到两边的塔楼里转转，也许有残留的敌军躲在里面不出来。和阿尔法小队汇合，装甲车炸开大门，坐上佳萨尔开的车来到学院前。

05 拉帝克学院（RADEC ACADEMY）外部正门上方有徽章（18），进入学院后内部正门上方也有一个徽章（19），走上大厅几步台阶之后右转，再向着正门走，在柱子旁的地板上有秘密文件（11），往前走的下一个大厅的正面墙壁上有徽章（20）。收集完徽章之后要对付大量敌人，可以从2层到下一个大厅，先消灭上层的敌人，再围歼下层的敌人。打开封闭的门后来到拉帝克的办公室，他的桌子上摆着秘密文件（12）。

阿尔法小队四人面对封闭的大门，利克站在一旁一言不发，拿克二话不说，暴脾气上来，一散弹枪打在开关上，没有任何效果。

佳萨尔说："这只需要稍稍调整一下。"于是他上去摆弄了一会儿开关，外层的大门向上打开了，里面仍旧有一道铁门。

利克看着两人摇了摇头，上前在门缝上打了一梭子子弹，之后一脚将大门踢开："调整有个屁用！"

赛夫在整个过程中都默默地看着是队友、也是朋友的三人各自的"独家绝技"。

06 在拉帝克的办公室内要快点儿取得秘密文件，否则ATAC再次来袭之后一行人就会直接被赶到学院屋顶（ACADEMY ROOFTOP），没办法再回来取文件了。

BOSS战 ATAC飞行器



首先捡起左侧的飞弹发射器，但不要妄想可以直接命中飞行器，因为它会灵巧地躲开你的任何攻击。这时按△键换上手枪，围着中间的方形立柱躲避 ATAC 的攻击，需要注意的是它的导弹轰炸，要跑得快一点儿、远一点儿。等它来到房顶左右两侧的蓝色能量储备罐上的时候，用手枪射击蓝色罐子，电能释放出来，ATAC被麻痹在半空中，举起飞弹发射器射击，如果能及时掏出飞弹发射器，命中第一发后迅速松开 L1 并上弹，这样一个合内可以命中两发导弹。之后 ATAC 会挣脱束缚，再次等它到两侧时，射击蓝色罐子，循环几个回合，5 发导弹就可以结束战斗。

注意：每次射击蓝色罐子之后，它们都需要一段时间储能才能再次利用。

消灭 ATAC 后，装甲车正准备进军，可是街中心升起了一个不明的柱体，它释放出和亚克塔一样的蓝色能量。几秒钟内，装甲车部队全军覆没。

后方总部，伊芙琳通过研究亚克塔的碎片得知它们同属一种科技，能量的源泉出自遥远的赫盖尔荒地，战士们接下来的任务就是要去荒地摧毁能源。

第六章 赫盖尔荒地——斯吉霸村 SULJEVA VILLAGE

本章初始地点是不毛地带（BADLANDS），开始的任务就是护送伊芙琳到她的目的地，一路上没有战斗，可以尽情欣赏荒地的"美景"和氛围。这里有一些收集要素，过了第一座桥之后向左对着地上的巨大涡轮机走，在涡轮机后面有秘密文件（13），之后跳到桥下走到尽头，在一个罐子上有徽章（21）。继续向前经过第二座桥之后拐个弯进入通路。

坐电梯下到斯吉霸北部（SULJEVA NORTH），任务目标是为伊芙琳启动天线。斯吉霸北部中央最高的烟囱背面有徽章（22）。

注意：这里和接下来的几个场景中的爆炸物和之前红色油桶不同，都是蓝色的罐子，打爆它们会产生电磁，对敌人造成伤害的同时还可以让其麻痹一小段时间，一定要多加利用。另外还有一些蓝色的蜘蛛，它们会放电，虽然伤害不高，但是也很讨厌，见到的话就干掉它们。

01 一直跟着利克前行，斯吉霸村北部通往天线所在区域的门要从其他的什么地方打开，接着和利克来到办公室（MAINTENANCE OFFICE），这里有新武器VC21电能球枪，武器架

18



19



11



20



12



13



21









对面的地板上还有一个**秘密文件（14）**。拉动控制台上的开关打开通往矿山设施的门，有敌人打破办公室的门进来。

02 消灭敌人后要经过刚才打开的门到下一个区域——矿山设施，埋伏在斯吉霸村北部的敌人全都显身，缓慢推进，最好消灭所有见得到的敌人再前行。

03 进入刚刚打开的门来到斯吉霸维修办公室，它是连接村子南北两个区域的通路，靠着左边的路走，经过第一个小弯道后抬头找到**徽章（23）**。

04 从通道出来是斯吉霸村南的沃伊斯拉夫矿山设施（VOJISLAV MINING FACILITY），这里埋伏着新敌人——狙击手，他们的AI非常高，总是躲起来在你不注意的时候狙击你，看到红色激光瞄准线就躲远点儿吧。这里沿着左边的围墙走不会遇到太多敌人，先到目的地为上策。

05 来到通往天线所在区域的入口，必须消灭把守这里的敌人，之后进入建筑物上层，先不要急着往里走，在上层入口，向右转走几步，尽头的墙壁上有**徽章（24）**。

继续向前走看到目标天线，从狭窄的过道内通行，天空中会飞来飞行侦查机器人，这次的和之前的 ATAC 不同，可以用枪械轻易将它们打炸。爬上梯子转动红色阀门，天线终于被升起。伊芙琳通过对讲机说可以与新阳号建立连接了，但是大批的敌人涌来，前后受敌，要赶快回去解救被围的伊芙琳。

06 返回的途中，重新经过6号地点“矿山设施”，必经之路上有很多敌人，手雷伺候。之后进维修办公室。

07 回到村北，看到拿克和伊芙琳被敌人抓住，为了解救他们，利克和塞夫冲上去，如果还有手雷的话最好，没有的话就只能打游击战了，右手边的小房子可以当作掩体利用一下。

08 消灭所有敌人后来到14号小站（WAYSTATION 14），上来后在桥上先消灭两个放哨的敌人，然后干掉左边另外一座桥上的两名敌人，之后还会有两个飞行侦查机器人从左右两边进攻。

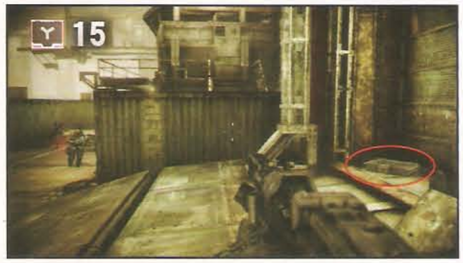


斯吉霸村



A：不毛地带　　D：沃伊斯拉夫矿山设施
B：斯吉霸北部　E：斯吉霸北部
C：斯吉霸北部　F：14号小站

09 到达火车站，在站台内有多种武器可供选择，用来迎接下一战。从站台出来先向反方向走，在关闭的大门旁有**秘密文件（15）**。消灭近处的几个敌人后从左边包抄过去消灭两个飞弹发射器兵。之后上楼，在上层架起的走廊上消灭无数的敌人，前方左侧的墙壁上有**徽章（25）**，在尽头会跳上一辆列车继续追赶伊芙琳。


15


25

第七章 塔西斯精炼厂
THARSIS REFINERY

现在的情况非常糟糕，伊芙琳、拿克、佳萨尔被拉帝克抓去，对于阿尔法小队和 ISA 都是非常大的危机。宾沙利不惜使用一切办法试图从伊芙琳这里得到 ISA 核弹的控制权，塞夫要尽自己最大努力去解救他们。




26


27

01 02 03 在斯吉霸采矿列车（SULJEVA MINETRAIN）上就是一直消灭敌人、前进就好，使用散弹枪效果不错。

04 列车的尽头会有敌人的装甲车出现，用飞弹发射器炸毁吧。在列车控制间，利克抓住了驾驶员，他不是士兵，利克让他停下列车。下来到塔西斯站（THARSIS STATION），消灭两个敌人后沿着列车走几步，在车尾看到**徽章（26）**。将利克抬起，让他越过铁丝网围栏，之后两人分开行动。通道内漏电无法直接通过，射击对面墙壁上的开关让电消失。

05 来到精炼厂下层（LOWER REFINERY COMPLEX），消灭敌人后射击左边的开关，关闭右边的控电器，这样可以排除电梯前地面上的电流，之后上电梯按按钮继续向下。

06 使用VC5电枪的重型敌人出现，因为没有其他敌人碍事儿，手雷加集中射击后背的罐子，轻松搞定。之后上梯子按开关，沿着路标走，下楼在另外的梯子上的房间里可以得到VC5电枪，这把武器太强，没

有子弹限制，攻击力非常高，只能在这一章中使用，千万不要扔掉它，只要拿着它，后面的敌兵就完全不堪一击。跳上一个自动移动的缆车，缆车行进过程中消灭周围的敌人，注意按L2蹲下躲避密集的子弹。缆车走到尽头之后，射击旁边墙壁上的蓝色开关，人跳下来。

07 从缆车下来到处理设施（PROCESSING COMPLEX），武器架右边有徽章（27），之后上楼在第二个房间中央的桌子上有秘密文件（16）。之后再向上两层就能和利克汇合了，消灭数台飞行侦查机器人，坐电梯。

08 从电梯出来到交互运送设施（CROSS FACILITY SHIPPING），再向前来到运输控制站（TRANSPORTATION CONTROL）和利克汇合，桌子上有秘密文件（17）。

09 10 经过细长的悬空走廊来到中央观测所（CENTRAL OBSERVATORY），终于找到被拉帝克俘虏的伊芙琳等人，塞夫从侧面包抄，但是佳萨尔生命危在旦夕，利克安奈不住，冲出去与敌人正面冲突，乱枪中佳萨尔中弹，敌人坐电梯到上层。过场动画后来到上层，中央支撑柱子的表面上挂着徽章（28）。按下电梯开关，将电梯放下去接伊芙琳和佳萨尔上来，之后留下他们让其自行跟上，剩下的阿尔法小队三人一起继续行动。

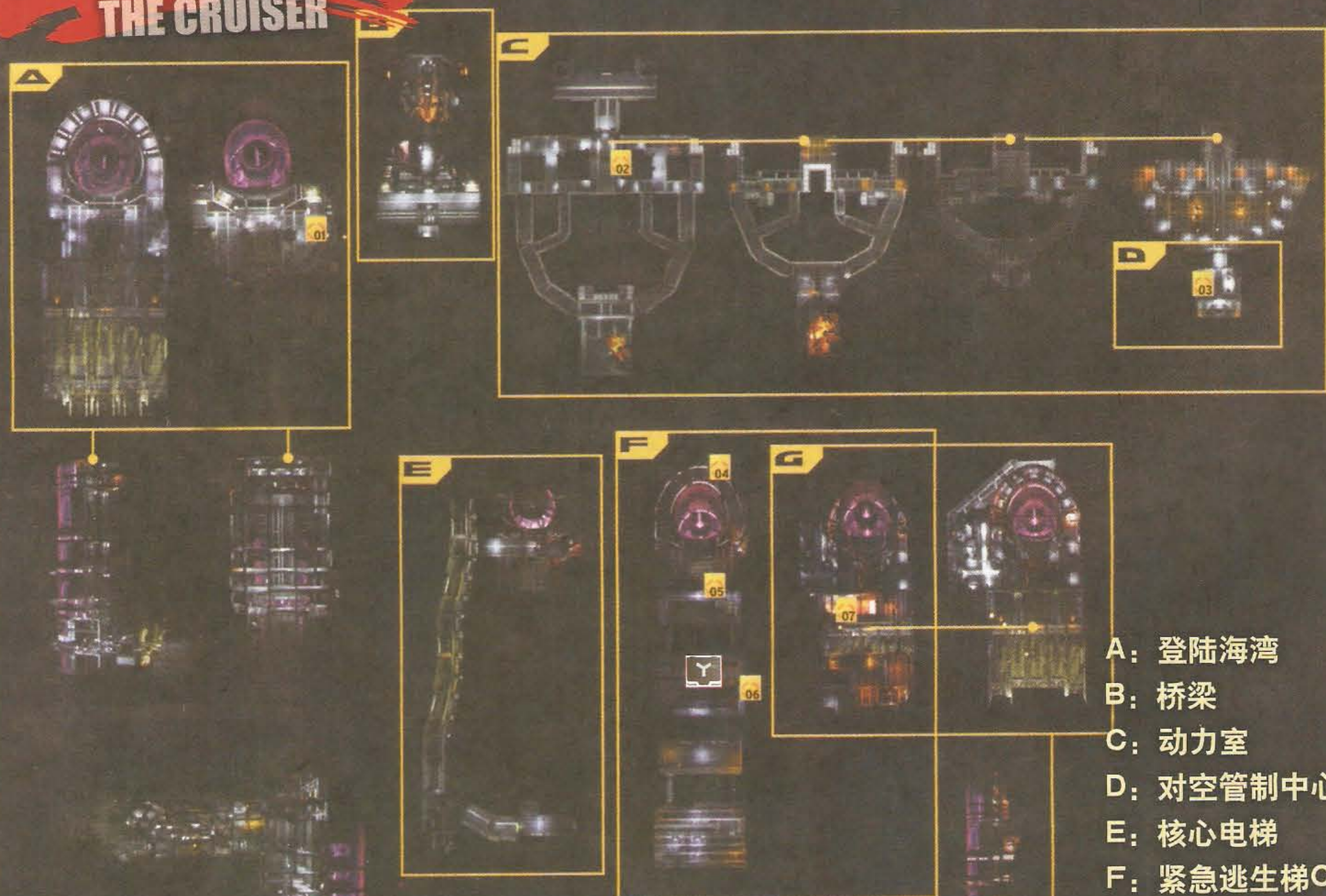
11 来到塔西斯航空船坞（THARSIS AERIAL DOCK），拉帝克已经先一步登上飞机逃走了。消灭所有士兵，之后还会有很多支援部队出现在2层，在下层靠近他们转着圈放电吧。一定时间后，伊芙琳扶着佳萨尔赶了上来。等拿克打开门后到司令塔顶层，这里还是要将电枪放下才行，捡起窗口的狙击枪，攻击对面不断涌出的敌人保护司令塔。一会儿我方空中援军赶到，轰炸敌人。任务完成，下楼到停机坪与同伴们集合。佳萨尔受了太重的伤，终究没办法挺过来，最后倒地身亡。


16


17


28

第八章 巡洋舰 THE CRUISER



A：登陆海湾
B：桥梁
C：动力室
D：对空管制中心
E：核心电梯
F：紧急逃生梯C
G：发射海湾

ISA 巡洋舰正在飞越赫尔盖荒地上空，阿尔法小队还沉浸在痛失战友佳萨尔的悲痛中时，这时赫尔盖斯特人的舰队开始攻击 ISA 的战舰。没有再多的时间悲痛，如果不能抵挡敌人的进攻，主舰新阳将被摧毁。

01 开始地点是登陆海湾(LANDING BAY)，坐电梯到上层阻止敌人进入。刚下电梯就有数名敌人从外部打破墙壁闯入巡洋舰，敌人非常密集，扔手雷吧。

02 将敌人全部消灭后再次坐电梯向上，到桥梁(BRIDGE)，接到任务要前往使用侧舷炮击退敌军。经过动力室(POWER ROOM)，捡一把 M224-A1 轻机枪，没有什么其他武器比装弹数多、威力大的机枪更适合这种场合了。一路下到最底层之后，优先消灭飞行侦查机器人和使用火焰发射器的士兵，可以捡起火焰发射器对付重型战士，他身上着火后会转身露出背后的弱点很长时间，换机枪再攻击吧。

03 等 ISA 士兵打开大门后进入对空管制中心(AIR TRAFFIC CONTROL)，到下层控制对空机枪。这里等于一个射击迷你游戏，但是难度不小，对空机枪的操作和其他炮台相似，R1 键机枪扫射，L1 键发射导弹可以追踪命中锁定的敌人，按下 R3 键可以在视角远近间切换。任务是要摧毁目标敌军保护战舰，目标会被红色框框起来，如果不在屏幕上的话会有红色箭头指示方位。敌舰的数量非常多，因为距离非常远，使用机枪要算一定的提前量才能命中，也就是要判断敌机的飞行方向，攻击其前方一段距离，另外配合导弹能更有效地快速消灭敌军。经过一段时间之后，对空机枪弹尽粮绝，也消灭了不少敌舰。但是新阳号已经不敌赫尔盖斯特的军队，现在要做核心电梯(CORE ELEVATOR)到最下层从新阳号撤离，下降途中消灭冲上电梯的敌人。





04 从核心电梯下来到紧急逃生梯 C(EMERGENCY STAIRWELL C)，消灭喷火兵后捡一把喷火枪，对付扎堆的敌人很有效。

05 **06** 跟着拿克一路向下，在该区域的中间部分，上到 2 层，墙边有**秘密文件(18)**。这里有不少的武器架，敌人不是非常集中，所以使用散弹枪逐个击破效果不错。

07 最后到达发射海湾(LAUNCH BAY)，过场剧情中，拉帝克中将出现在巡洋舰指挥室，谭普勒上校被害身亡。ISA 部队从新阳号撤离。

第九章 马艾斯托拉瘠地
MAELSTRA BARRENS



紧急迫降在赫盖尔荒地上，跟随拿克和利克，登上双足机器人，R1 机关枪扫射，L1 发射飞弹，R3 缩放，L3 冲刺，× 键跳。机器人的控制很简单，和控制角色差不多，这一章就是让人打得爽，一路向前用强大的火力消灭出现的敌人和装甲车，只要注意优先消灭威胁较大的使用飞弹发射器的敌人就好。最后来到堡垒前，最好先拉近视角干掉堡垒上层的飞弹发射器兵，然后再逐一消灭几辆冲出来的装甲车。与那比尔汇合时宾沙利在自己的城市内引爆核弹，自杀式的袭击杀死了不少已经攻进去的 ISA 战士。最终之战即将展开，目标宾沙利的宫殿。

第十章 宾沙利邸
VISARI PALACE

终于来到宾沙利的老巢前，战士们已经没有其他的选择，即使腹背受敌也要拼了命地攻进去！

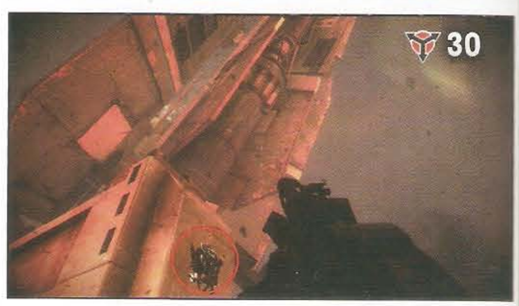
01 本章开始地点是在拉扎尔公路(LAZAR HIGHWAY)上，这里不用和正面的敌人交锋，从右边的楼梯下去，消灭仓库外的所有敌人，暂时先不要进去，观察建筑物的基座，表面上有**徽章(29)**。

02 **03** **04** **05** 进小房间，出来到外围防御(OUTER DEFENSES)前用飞弹发射器炸毁一辆装甲车，出门上右边的楼梯之后，围着小楼找到一个向下的狭窄楼梯，下去之后可以取得**秘密文件(19)**。在保卫亚克塔的平台上围着塔转一圈，在正前方的基座上有**徽章(30)**。

这时的任务是炸毁 4 个塔楼，进入每个塔楼前可以先在门口往里面扔一颗手雷炸死塔楼内的敌人，之后进入内部在墙壁上安装 D 遥控炸弹，然后先从塔楼







宾沙利邸



A：拉扎尔公路　C：中庭
B：外围防御　D：亚塔加的密室

出来，离远点再引爆。每炸毁一个塔楼敌人都会有一些支援部队出现，包括一些重型敌人，耐心消灭后再前往下一个目标。

06 登上进入宾沙利宫殿内部的电梯，可以看到外面的亚克塔被炸毁。进入中庭（INNER COURTYARD）区域，走过两跳架起的走廊，正式进入立着雕像、飘扬着旗帜的中庭之前，在最后一个小房间内回头看，墙壁上有**徽章（31）**。

07 **08** **09** 之后是一场恶战，中庭中布满了敌人，和队友步步为营地消灭所有敌人才好往前压紧，好在场景内补给充足，多使用手雷吧。推荐靠左边前进，这样可以在一会取得秘密文件。

10 在进入中庭后半部分之前，在中庭中部左侧的一间小堡垒中，可以找到最后一个**秘密文件（20）**。之后来到中庭后半部分。这里的敌人都躲在掩体后面，榴弹发射器是比较好用的武器。

11 这里被敌人用障碍物围成了很窄的曲折通路，必须左绕右绕才能到最前方。

12 冲锋前最好用突击步枪将上层左右和正面三个机枪台后的敌人点射头部杀死，否则敌人的火力压制太猛烈。另外左边上层机枪台所在的平台上，一根柱子上有最后一个**徽章（32）**。

13 敌人被全部消灭之后在这里进入最后之战的场地。



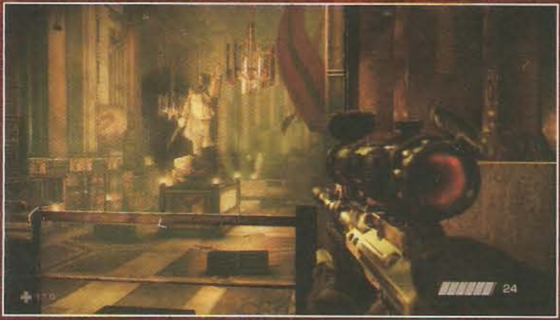




14 BOSS战 拉帝克

进入亚塔加的密室(AUTARCH'S SANCTUM),开始最终之战。密室的布局不复杂,中间是空地,两边可以上到二层,二层的走廊是环形的,围绕中间的空地一圈,场景中的火烛支架都是爆炸物,但是需要先将挡板打掉才可以引爆。最终战斗分为三个步骤:

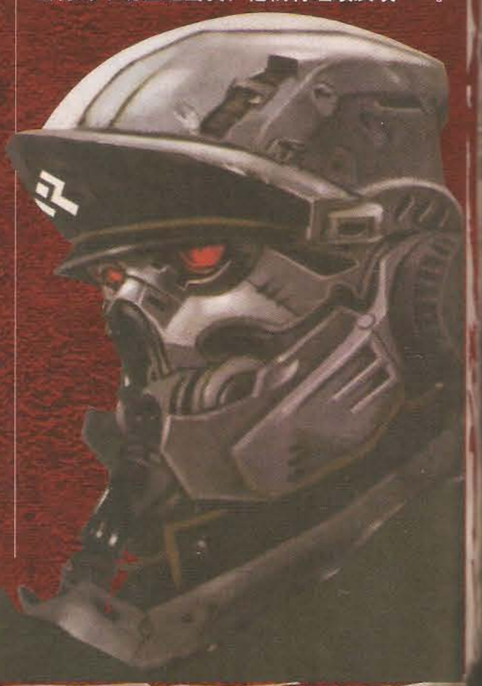
【1】战斗刚开始时,敌军会从四个角落进入,在消灭拉帝克援军的过程中,穿着隐身衣的拉帝克都会一直在最远处攻击塞夫和利克,它所在的区域在最初是无法到达的,只能远程射击,他中几枪后会消失,然后在另外一个地方现身后继续攻击,建议初期不要理他,专心对付小兵即可。第一个步骤只能在中间空地活动,消灭第一波敌军后,拉帝克会击落房顶的吊灯,躲开就是。



【2】这时攻击拉帝克两枪或者等一段时间,通往2层阳台的门被打开,上二层,有不少重武器补给,这时的敌人数量骤增,小心不要被两侧燃烧的墙壁烧到。在消灭一定数量的普通敌人后,会有数个扛着飞弹发射器的敌兵出现在对面,因为无法到达它们所在的区域,所以只能远距离狙击消灭。为了更好地狙击,要先清除所有冲过来的敌人,然后找准敌人发射飞弹的间隙狙击他们。或者跑到足够近的距离扔手雷过去炸死他们也是不错的办法。一段时间后会有飞行器冲入密室的情节,之后2层右侧到达拉帝克和拿着飞弹发射器的敌人所在区域前的障碍物被炸开,可以近距离消灭敌人,这样就轻松了许多。

【3】消灭所有敌人之后终于要和拉帝克面对面战斗了,他会冲过来和塞夫、利克火拼。利克经常会被拉帝卡打倒,不用理他,自己专心对付BOSS就好。拉帝克的攻击方式不多,每受到一些伤害就会隐身,之后再现身攻击:他会中距离突击步枪射击,可以稍稍躲避后还击;近距离追着你用刀砍,伤害巨大,一般两刀就会毙命,跑开一段距离转身射击他。总之要时刻保持警惕,通过他隐身、现身时的蓝光和声音判断他出现的地点,站在2层狭窄的走廊中更容易判断他过来的方向,善于利用散弹枪的自动追踪效果不是非常难对付,只是BOSS血非常多,无论如何都要耗上一段时间。在拉帝克濒死时会更加疯狂地攻击,最后在他只剩一丝血的时候会回到开始的平台处,用狙击枪赏给他一颗子弹,战斗结束。

皇帝宾沙利最后被利克射杀,然而赫尔盖斯特的军舰已经出发,他们将继续反攻ISA。



奖杯列表

编号	内容	奖杯
1	在任何难度下完成关卡哥林斯河。	铜杯
2	在任何难度下完成关卡血腥顶点。	铜杯
3	在任何难度下完成关卡宾沙利广场。	铜杯
4	在任何难度下完成关卡沙拉门地带。	铜杯
5	在任何难度下完成关卡沙拉门桥。	铜杯
6	在任何难度下完成关卡斯吉霸村。	铜杯
7	在任何难度下完成关卡塔西斯精炼厂。	铜杯
8	在任何难度下完成关卡巡洋舰。	铜杯
9	在任何难度下完成关卡马艾斯托拉瘠地。	银杯
10	在任何难度下完成所有关卡。	银杯
11	在精英难度下完成所有关卡。	金杯
12	杀死500名赫尔盖斯特士兵。	铜杯
13	杀死1000名赫尔盖斯特士兵。	铜杯
14	杀死1500名赫尔盖斯特士兵。	铜杯
15	在游戏中收集齐全部的秘密文件(Intel)。	铜杯
16	在游戏中打碎全部的海尔盖斯特徽章(Symbol)。	铜杯
17	在任何难度下一命不死完成所有关卡。	银杯
18	总共救活你的队友25次。	铜杯
19	在1分30秒内杀死第七章塔西斯精炼厂中使用电枪的重型敌人。	铜杯
20	在1分钟内杀死第二章血腥顶点中使用重机枪的重型敌人。	铜杯
21	在1分30秒内击毁第五章沙拉门桥的ATAC。	铜杯
22	在20分钟之内在最后一章杀死拉帝克。	铜杯
23	用近身攻击杀死每一种敌人。	铜杯
24	在15秒内杀死5个赫尔盖斯特士兵,同时保持85%以上的血量。	铜杯
25	手动装弹150次。	铜杯
26	打掉100次赫尔盖斯特士兵的偷窥。	铜杯
27	用近身攻击杀死25个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
28	使用环境中的爆炸物同时杀死3个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
29	使用M4左轮手枪内一个弹夹中的子弹连续打中三次敌人的头。	铜杯
30	使用一颗手雷同时炸死5个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
31	使用一颗手雷同时炸死2个赫尔盖斯特士兵和自己。	铜杯
32	使用VC32狙击步枪爆头15次。	铜杯
33	使用匕首杀死75个敌人。	铜杯
34	使用VC21电能球枪将20个赫尔盖斯特士兵钉在墙上。	铜杯
35	射击一次VC5电枪杀死3个人。	铜杯
36	使用M82或StA52突击步枪按住射击键不放的一梭子子弹杀死三个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
37	使用场景中固定的StA3轻机枪杀死30个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
38	在战斗中摧毁赫尔盖斯特的任意一种APC(装甲车)。	铜杯
39	在第八章巡洋舰中用侧航炮摧毁敌人的所有飞船(Leech Pods)。	铜杯
40	使用ISA的坦克杀死30个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
41	在第九章马艾斯托拉瘠地驾驶双足机器人(Exoskeleton)踩死10个赫尔盖斯特士兵。	铜杯
42	在线上模式中达到元帅(General)等级。	金杯
43	达到单周线上荣誉等级4。	金杯
44	达到单周线上荣誉等级3。	银杯
45	达到单周线上荣誉等级2。	铜杯
46	达到单周线上荣誉等级1。	铜杯
47	取得所有特殊徽章类奖章。	铜杯
48	取得所有任务类奖章。	铜杯
49	取得所有战斗类奖章。	铜杯
50	取得其他的剩余奖章。	铜杯
51	赢取50场在线战斗的胜利。	铜杯
52	取得《杀戮地带2》的所有奖杯。	白金

文 炎骑士　美编 anubis

小小大星球	SCE	平台动作
PS3 LittleBigPlanet		美版
2008年10月27日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

将无数人的想像力凝结在一起，就形成了充满了无限可能的小小大星球。你既可以仅仅把它当作一款别具一格的游戏，也可以把它视为梦想家的乐园，更可以在这个小天地里充分发挥自己的想像力与创造力。为了能够帮助大家收集到游戏中的所有素材道具，我们将在这篇攻略中针对各个关卡中道具的收集进行重点解说。当然，这款游戏的精髓体现在自创关卡方面，希望大家在收集到所有的道具之后，能够借助它们打造出更加有趣的原创关卡。让我们共同努力，将这颗充满奇思妙想的小小大星球装扮得更加美丽吧！

全道具收集花费时间：约 50 小时



操作说明 Controls



我要扮个鬼脸

十字键上的四个方向分别对应布娃娃的四种表情："↑"代表开心；"↓"代表忧伤；"←"代表烦恼；"→"代表愤怒。每一个表情都有三种不同的程度，只要连续输入同一方向即可令布娃娃作出这些表情。比如，输入一次"↑"可以令布娃娃面带微笑，而连续输入三次"↑"指令则可以让布娃娃开心地张大嘴巴、并且将舌头伸得很长。



属于你自己的玩具箱

只要操纵布娃娃在关卡中进行冒险，就有机会得到千奇百怪的道具。而这些道具则都会被收入玩具箱中，成为我们日后施展自己卓越想像力和创造力的素材。在游戏中按下"□"键即可随时打开玩具箱，我们在这里可以看到，收集到的道具按照素材、服装、工具等等进行了详细的分类。随着冒险的深入，得到的道具会越来越多，而这个玩具箱则会在不知不觉中成为你的百宝锦囊。

摆出帅气的POSE！

按住手柄上的L2和R2键，布娃娃就会举起两只手。此时只要配合L3和R3，就可以移动布娃娃的双手作出各种动作。如果将手柄向着不同的方向倾斜，那么还可以令布娃娃的脑袋或身体也跟着扭动起来。为布娃娃换上一套自己喜欢的服装，然后再摆个帅气的POSE吧！

故事模式 关卡详解

STORY MODE GUIDE THROUGH

故事模式与道具





故事模式是《小小大星球》中的核心模式，本模式共分为 8 个大关、共 25 个小关卡。在这些关卡中，玩家有机会收集到各种各样的素材道具，而这些道具则是玩家日后打造原创关卡的基本元素。这意味着，如果想让自己创造的关卡更加丰富多彩，那么就一定要将故事模式各个关卡中存在的所有道具都尽可能集齐。特别指出的是，除了根据作用和效果的不同进行分类之外，每个关卡中的道具还分为普通道具、通关礼物、追加礼物以及难关礼物。普通道具是指分布在关卡之中的道具，其中的一部分只要仔细寻找即可获得，而另一部分则需要通过开启特定的机关来获得；将每个关卡完成之后即可获得通关礼物；如果能够在找到关卡中所有道具的同时将关卡完成，那么过关后即可得到追加礼物；获得难关礼物的前提条件是在通过关卡的整个过程中不能令布娃娃死亡。游戏后期的部分关卡中充满了各种致命的机关，如果想获得所有的难关礼物，那么自然免不了在操作技巧上狠下一番功夫。



机关与贴纸

精巧的机关设置是这款游戏的一大特色之一，通过打开机关，玩家可以得到数量可观的隐藏道具。游戏中的机关种类非常丰富：贴纸机关、各类生成器、感应式开关和触发式开关应有尽有。熟悉各类机关的原理和作用显得十分重要，关于机关的具体使用方法，可以在进入自建关卡后观看**教学模式**来了解。

贴纸作为道具的一种，不仅仅作为场景中的装饰品，还可以作为特定的机关启动装置。故事模式中各个关卡中均存在有需要粘贴贴纸的机关，将这些机关打开之后有机会得到隐藏的素材道具，而用来开启特定机关的各种贴纸同样分布在各个关卡之中。不难看出，收集贴纸与开启贴纸机关是环环相扣的，在一周目中无论如何也无法将所有的贴纸以及道具全部收集到，不过只要在稍后的关卡中得到特定的贴纸，那么即可返回已经完成的关卡去解开那些未被打开的机关。并且，如果玩家获得可以打开当前关卡机关的贴纸之后，只要打开玩具箱就可以在明显的位置看到须要用到的贴纸，省去了“翻箱倒柜”的麻烦。





庭园 The Gardens

踏出第一步 First Steps



作为游戏正式开始后的第一个关卡，本关的难度并不大。场景中的几处须要贴纸的机关都在较为明显的位置。如果想取得高分，就一定不要放过那些作为关卡向导的鸡蛋，将它们推翻之后可以得到一定数量的分数。本关达成毫发无伤的难点在于场景中段的一处断桥，如果强行通过，桥上绿色的环节就必然会断裂。顺利通过这里的前提在于必须要完成之前的隐藏计时赛。

礼物
彩虹鞋 /Rainbow Shoe
维多利亚风裤子 /Elizabethan Trousers
圆形框 /Circle Frame
身体曲线框 /Body-Outline Frame
蓝色身体 /Round Blue Body
维多利亚风紧身衣 /Elizabethan Doublet
豪华领巾 /White Ruff
相片框 /Photo Frame
豪华胡子 /Fancy Mustache
发言框 /Speech Bubble Frame
帽子 /Bonnet
嘴巴框 /Mouth Frame
黑白相片框 /Black and White Photo Frame
维多利亚风洋装 /Elizabethan Dress
红色星星框 /Red Star Frame
羽毛帽 /Elizabethan Hat
方框 /Square Frame
亨利 /Henry Face

通关礼物
Big Kiss/Big Kiss
兔耳朵 /Bunny Ears

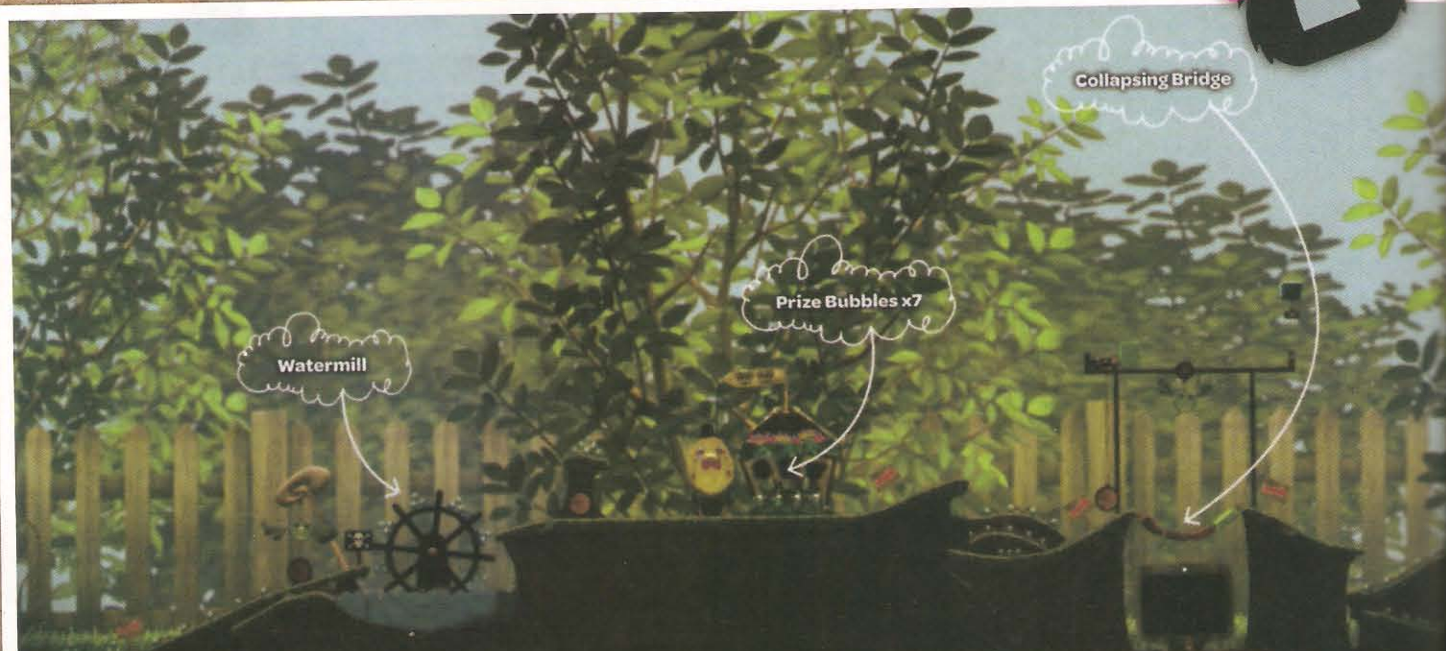


追加礼物
庭园 /The Gardens Concept
庭园相框 /The Gardens Concept with Frame

难关礼物
海盗手勾 /Pirate Hook
海盗眼罩 /Pirate Eye Patch

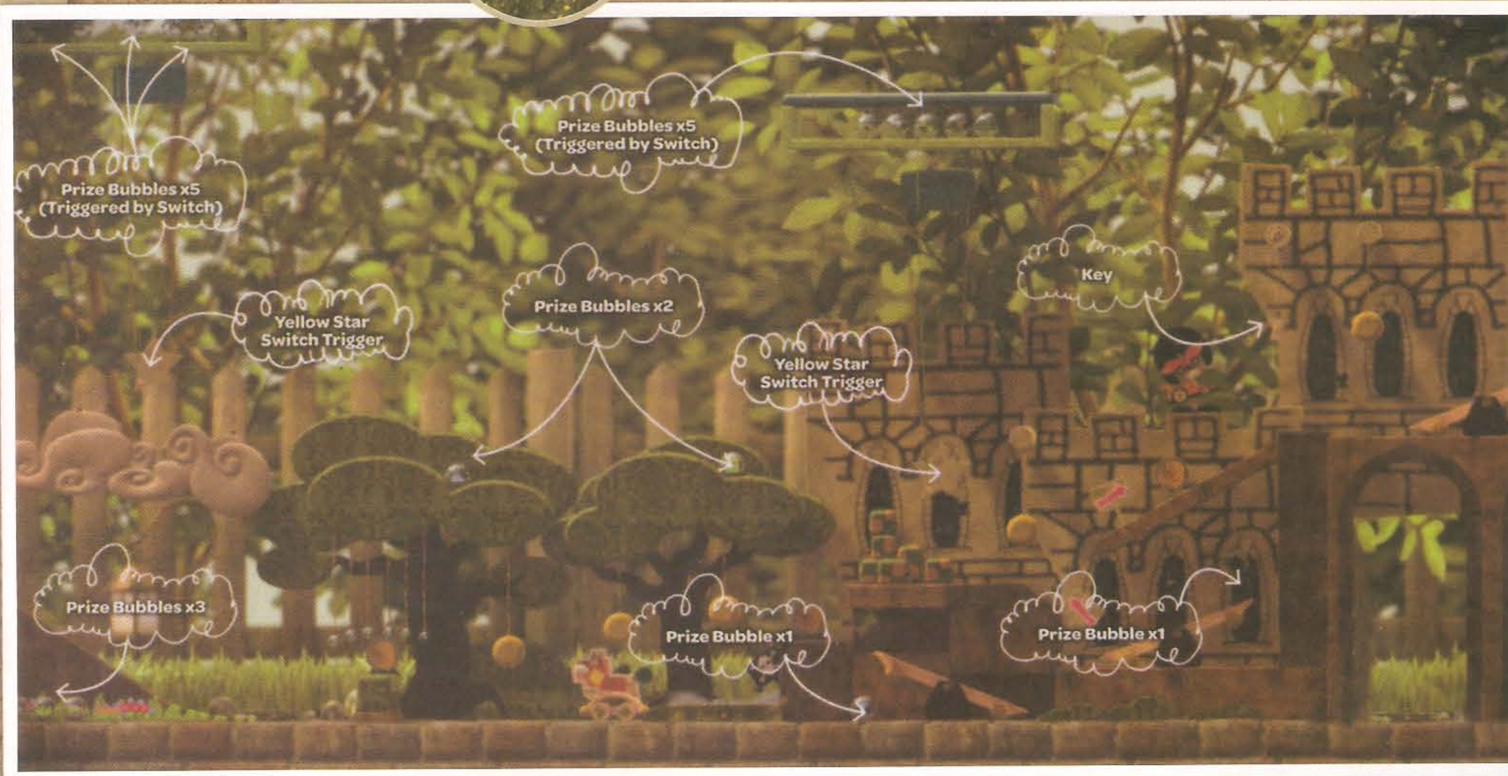


在起点不远处的鞋形轮廓机关处贴上彩虹鞋的贴纸即可出现隐藏的计时赛，只要在倒计时结束之前通过赛段，那么当来到断桥处时，就会发现一直悬挂在桥上的小鸟，抓住它即可轻松荡到对岸。



抓住爱心
Get a Grip

本关达成毫发无伤的难点仅仅在于通过树林地段后的一处毒气池，只有抓住上方的圆球连续摆荡才能顺利通过。起点位置的建筑物上方以及树林上方的星形轮廓贴纸机关不要错过，解开之后可以得到隐藏的道具。





将带有"R1"标识的木块和绿色的小方块往回推，然后即可踩着它们跳上屋顶找到星形轮廓的贴纸机关。



踩着叠在一起的小方块即可爬上树顶，向左来到云朵处可以看到贴纸机关。

蓝色猴子 /Blue Monkey	塔 /Tower
都铎王朝风建筑 /Tudor House	叶子 /Leaf Doodle
英式小屋 /Smart Hovel	王冠 /Black Crown Outline
卷卷的云 /Curly Cloud	井字游戏 /Noughts & Crosses
玫瑰 /English Rose	红花 /Red Flowers
欢呼的人群 /Cheering Crowd	跷跷板 /Seesaw
圆圆的云 /Round Cloud	粉红花 /Pink Flower
大树 /Tall Tree	绿格子牛仔布 /Green Check Denim
高尔夫球杆 /Golf Club Bottom	大木马 /Large Wooden Steed
橘色花 /Orange Flowers	蓝月 /Blue Moon
橘色花 /Orange Flower	绿色城堡旗帜 /Green Castle Banner
灰花呢 /Grey Tweed	深褐色木材 /Oak Tree
维多利亚贵族 /Victorian Man Sketch	黄金茶杯 /Gold Tea Cup
茶壶 /Tea Pot	驴子尾巴 /Donkey Tail
城堡窗户 /Castle Sketch Window	橘色花布 /Orange Floral Fabric
大云朵 /Fancy Cloud	红香菇 /Red Mushroom
紫花 /Purple Flower	足球 /Soccer Ball
杂草 /Grass Rough Doodle	软绵绵的云 /Loose Cloud
云 /Moody Cloud	香菇区块 /Mushroom Block
都铎王朝风景观 /Tudor View	深绿色木材 /Dark Green Wood
青草 /Grass	太阳公公 /Sun Doodle
小灰旗 /Small Flag	弯曲的云 /Twisty Cloud
木马 /Wooden Steed	小木马 /Small Wooden Steed
贴纸 & 装饰编辑工具 /Sticker & Decoration Edit Tool	弹簧眼 /Eye Spring
大蜗牛壳 /Snail Shell	小屋 /Hovel
	绿色花布 /Green Floral Fabric

难关礼物 · 服饰
海盗装 /Pirate Waistcoat
海盗裤子 /Pirate Shorts

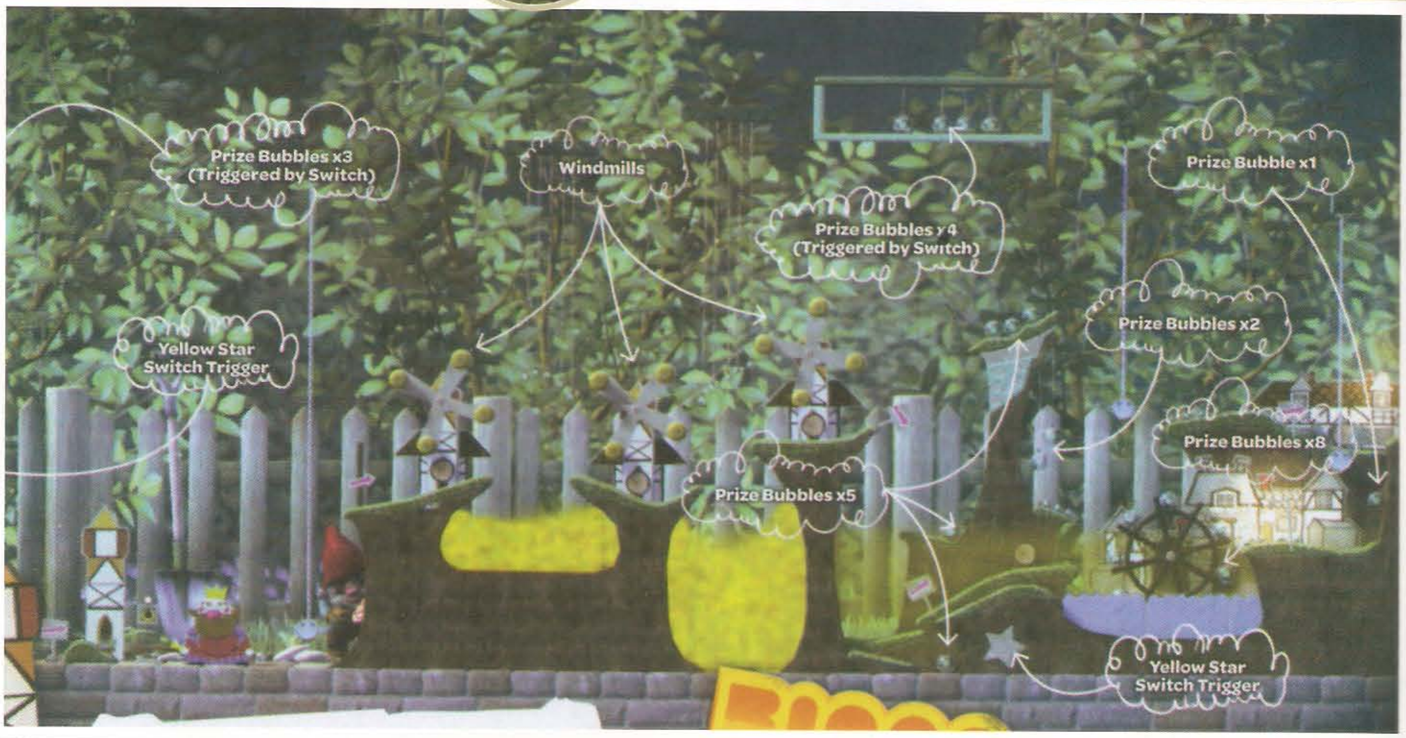
追加礼物
童话 /The Fairy Tale Concept
童话相框 /The Fairy Tale Concept with Frame

通关礼物
微笑眼睛 /Happy Eyes
猫鼻子 /Pink Cat Nose

滑板天堂
Skate to Victory



这个关卡的第一个难点地段在于见到国王之后的两处毒气池以及随后的水车地段。进入鬼屋之前，需要先给布娃娃装上飞行器，然后再将鬼屋门前方的道具吊进机关才能打开门。第二个难点自然是进入鬼屋之后，需要活用场景中可以拖动的小方块以及不断升降的靴子来通过有幽灵出没的路段。



骑士/Blue Knight
滑板/Skateboard
START/Start Text
肉酱派/Vince Meat Pie
晃动平台/Rocking Glass
深褐色木材/Dark Brown Wood
恶作剧涂鸦/Green Doodle
绳子上的幽灵/Ghost on Sting
霓虹烤肉串/Neon Kebabs
叉子/Silver Fork
粉红色花布/Pink Floral Fabric
蓝星光/Blue Star Light
蓝色鱼/Pixel Fish Blue
FINISH/Green Finish
卷线/Cotton Wheel
绿星光/Green Star Light
手绘砖块/Thick Sketch Bricks
绿色潜水艇/Green Submarine
Crazy/Crazy Sign
绿色城堡旗/Green Castle Flag
纸城堡/Cardboard Castle
麻布/Hessian Fabric
国王头/King's Head
绿色大鸟/Big Green Bird
风车/Windmill
深褐色木材/Oak Tree
达比/Dumpty
布叶子/Cloth Leaf
水车/Water Wheel
幽灵/Scary Ghost
空白/Blank Background
都铎王朝风塔楼/Tudor Tower

通关礼物
兔子尾巴/Bunny Tail
庭园/The Gardens

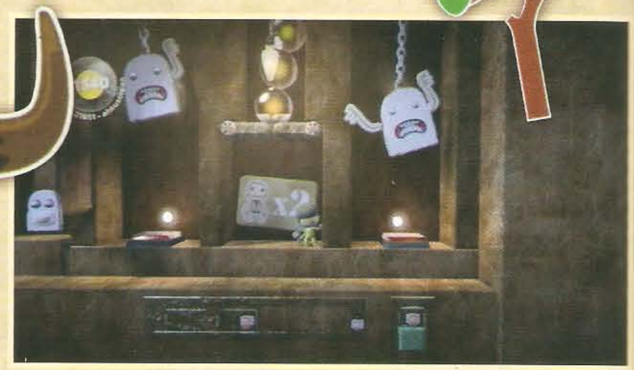
难关礼物
海盗帽/Pirate Hat

粉红星星/Pink Springy Star
Bingo/Bingo
跳跳树/Wobbly Tree
浅色木材/Light Brown Wood
香菇树/Mushroom Tree
'Skipping Syrtaki'/"Skipping Syratki"by Kenneth Young
绳子上的小鸟/Birdy of String
Chips/Chips Logo
漩涡/Fancy Swirls
黄色纹饰/Yellow Crest
'Get It Together'/'Get it Together'
拍照/Take A Photo
START/Green Start
滑稽表情眼镜/Funny Face Glasses
红星光/Red Star Light
砖块/Sketch Bricks
ROFL/ROFL
黄色星星/Yellow Star
高尔夫/Golf Logo
国王印章/King Stamp
云霄飞车/Wheel of Fun
风车/Pinwheel
蓝色明信片/Blue Postcards
黄色/DankeYellow Danke
木窗/Wooden Struts
手绘砖墙/Brick Wall Sketch
叶子/Leaf
米色棉布/Beige Cotton
刀子/Silver Knife
大灰旗/Large Flag
红心国王/King of Hearts

追加礼物
非常初期的 LittleBigPlanet/Very Early LittlebigPlanet Concept
初期 LittleBigPlanet 相框/Very Early LittlebigPlanet Concept with Frame



这里的盾形贴纸机关需要完成教学模式才能获得相对应的贴纸。



此处有游戏中的第一个双人机关，只要同时踩到下压的按钮上就可以得到隐藏的道具。



站在里侧的升降台阶处，然后在台阶上升的瞬间起跳即可得到上方左侧的道具。别急着离开！这里还有一个隐藏的出口通向外面的平台，出去之后会发现一个星形贴纸机关。





通过滑梯来返回地面之后不要急着前进，从里侧沿着滑梯底层一直向左走到尽头还会发现一个道具！





左拉

热带草原 The Savannah



横越非洲 Swinging Safari



本关的难点主要在于前半段路程中攀爬树枝，除了掌握好跳跃的精准度之外，还要注意动作连贯且借助树枝的弹力。关卡中的高处存放有不少素材道具，一定不要错过。此外，还要小心不要跌入充满尖刺的陷阱中。

道具
狮子鼻 /Lion Nose
潜水艇发射器 /Submarine Launcher
橘色叶子 /Orange Foliage
香蕉 /Banana
海星 /Starfish
大鼓 /Large Drum
'Tapha Niang' / 'Tapha Niang'
长颈鹿 & 树 /Giraffe & Tree
橘色热带鱼 /Blue & Orange Fish
惊恐表情 /Horror Face
橘色鱼 /Orange Boar Fish
粉红莱卡 /Strigy Lycra
跳跳猴 /Jumping Ape
叶子 /Real Green Leaf
大孔雀羽毛 /Large Peacock Feather
猫眼 /Cat Eyes
狮子尾巴 /Lion's Tail
橘色面具 /Orange African Mask
软木帽 /Cork Hat
藤壶 /Barnacle
树木 /Fluffy Tree
兔耳朵 /Bunny Ear
斑马尾巴 /Zebra Tail
串珠布 /Beaded Fabric
螃蟹钳子 /Big Crab Claw
孔雀羽毛 /Peacock Feather
羚羊 /Stylized Antelope
悬挂猴 /Hanging Ape

道具
斑马头 /Zebra Head
斑马花纹 /Zebra Skin Pattern
狮子耳朵 /Cute Lion Ears
章鱼 /Octopus Tentacle
海马 /Seahorse
斑马 /Zebra
狮子面具 /Lion Mask
灰色面具 /Grey African Mask
蓝色布料 /Zig-Zag Fabric
海草 /SeaWeed
非洲面具 /Grin Face
虎鱼 /Mean Piranha Fish
长颈鹿 & 树 & 平台 /Giraffe & Tree & Platform
盾牌 2 /Shield 2
尖牙 /Scary Fangs
褐色面具 /Brown African Mask
贝壳 /Sea Shell
跳舞猴 /Wobbly Ape
粉红热带鱼 /Pink Fish
巫毒面具 /Voodoo Face
皮革建材 /Leather & Beaded Wood
羽毛 /Bird Wing
蝴蝶 /Butterfly
枯叶 /Real Brown Leaf
长牙 /Sharp Tooth
狮子鬃毛 /Lion's Mane



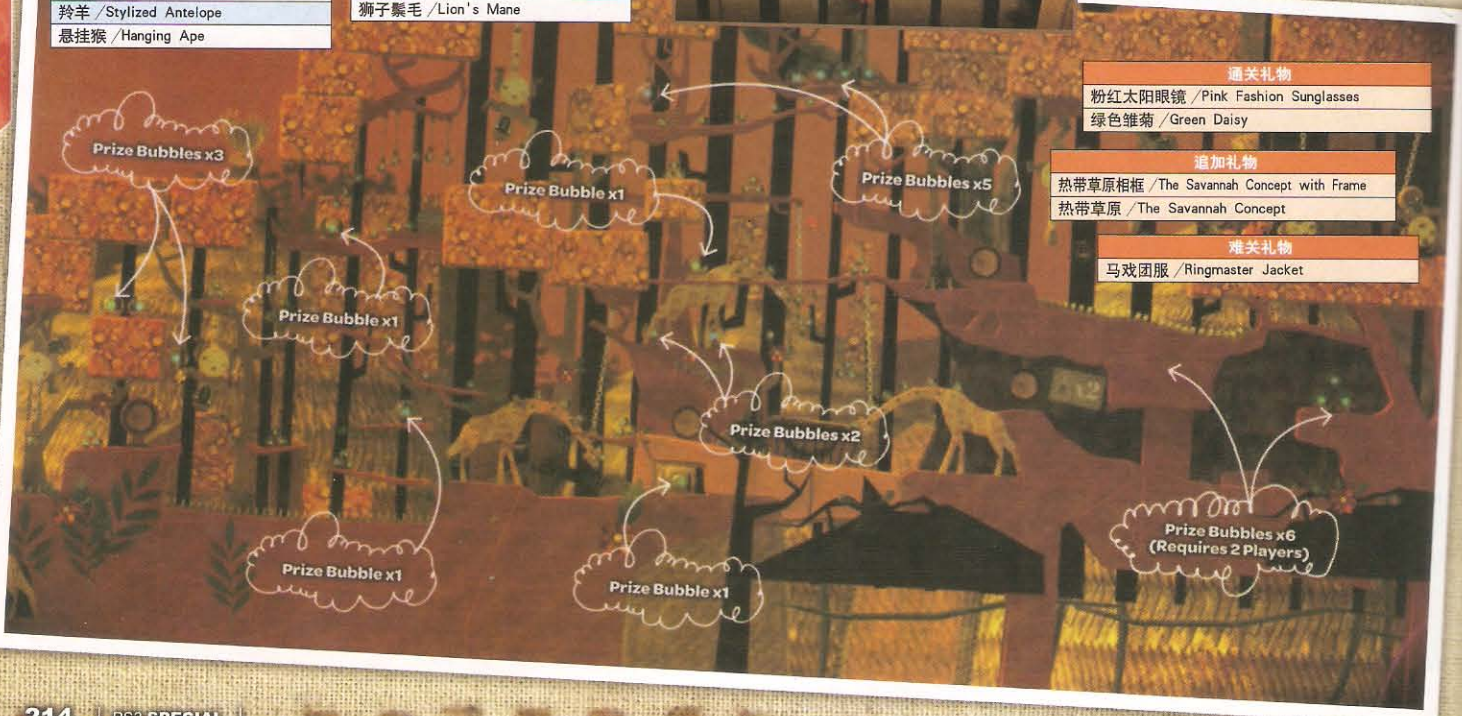
此处的道具只有连贯的跑动和恰到好处的跳跃才能获得，如果没能很好地借助树枝的弹性效果，那么则很容易跌进陷阱。



这个双人机关需要两人轮番踩踏机关。让一个角色踩住下面的机关可以将伙伴送至高台，待伙伴得到高台上的道具之后再踩住上面的机关，这样一来又可以令隐藏的道具显现出来。



踩着奔牛来到有许多猴子的位置后，可以通过摆荡到达高处的树枝上，在这里可以获得若干道具。



通关礼物
粉红太阳眼镜 /Pink Fashion Sunglasses
绿色雏菊 /Green Daisy

追加礼物
热带草原相框 /The Savannah Concept with Frame
热带草原 /The Savannah Concept

难关礼物
马戏团服 /Ringmaster Jacket

火热的森林
Burning Forest



这个关卡的难点和重点全都体现在玩家对摆荡技巧的掌握上，只有这样才能顺利通过关卡并获得场景中的所有道具。此外，在通过场景中多处存在的奔牛路段时，还要注意不要掉进火堆。进入洞穴之后要注意控制动作的幅度，否则极易令布娃娃成为鳄鱼的口中美食。





借助奔牛通过“之”字火焰路段之后，平台上方悬挂的道具无法直接获得。必须继续踩着奔牛来到左侧的枯树处，解开这里的贴纸机关后可以抓住伸长的吊索摆荡回去获得道具。

通关礼物
绿格子布 /Green Checked
派对洋装 /Black and Pink Dress

追加礼物
大猫咪相框 /Big Cat Concept with Frame
大猫咪 /Big Cat Concept

难关礼物
长胡子 /Long Mustache

盾牌 1/Shield 1
愤怒表情 /Attitude Face
纸箱辅助 /Cardboard Support
橘色条纹 /Orange Stripy
可可色木材 /Coco Wood
大鳄鱼 /Big Snappy Croc
装饰品 /Scary Ornament
鹿角 /Antlers
绿绳 /Green Rope
垂吊用装饰 /Dangly Motif
公牛产生器 /Buffalo Emitter
'Rock the Jungle'/'Rock the Jungle'
老虎鼻子 /Tiger Nose
鸽子巢 /Pigeon House
钻石 /Amazing Diamond
凶猛活跃鳄鱼 /Croc King
短角公牛 /Wooden Buffalo
羽毛尖刺 /Feathered Spiky
红壶 /Large Red Vase
斑马纹布 /Zebra Fabric
熊鼻子 /Bear Nose
红褐色木材 /Mahogany Wood
疯狂之眼 /Crazy Eyes



此处的树枝上有不少道具，需要抓住吊索连续摆荡才有可能爬上树枝。



当成功爬上有双人机关的平台之后可以轻易获得里面的道具。





右侧的鳄鱼头上方有若干隐藏道具，同样要抓住吊索才能爬上去。

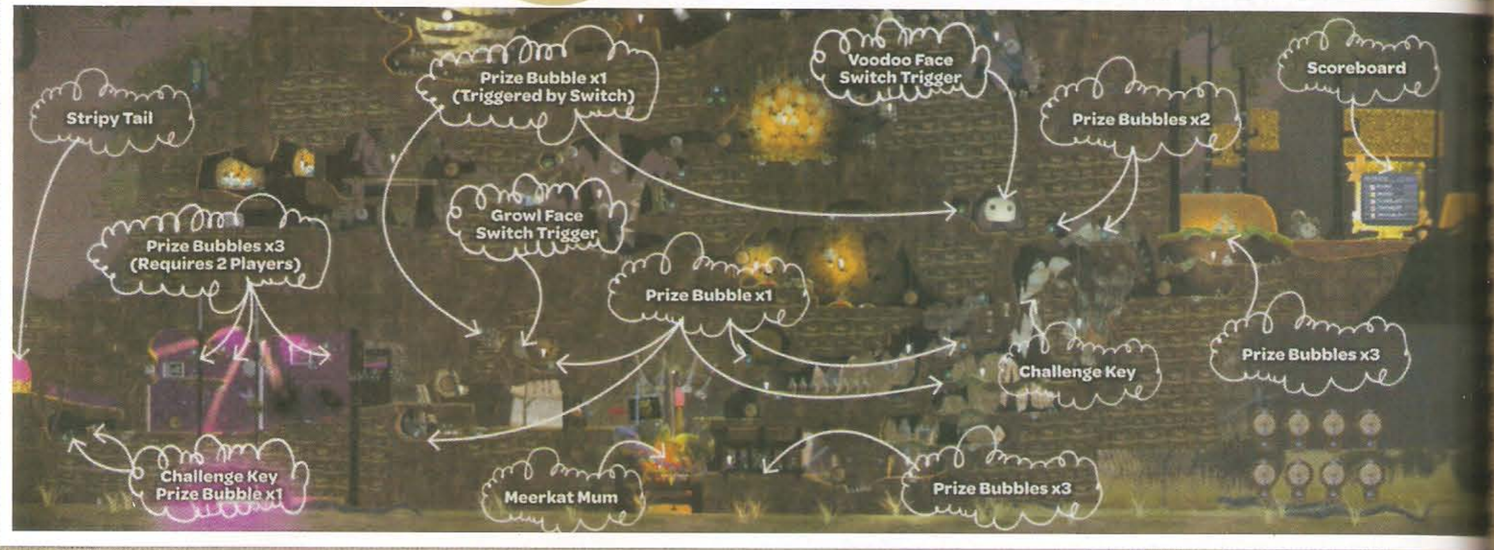


此处的难点在于掌握好摆荡的节奏，只有一次通过的机会，如果失败还很有可能掉进鳄鱼嘴巴里。

猫鼬王国
The Meerkat Kingdom



这个洞穴的关卡中几乎不存在致命的陷阱，主要的难点都体现在道具的取得方面。场景中许多位置均有破损和无法复位的设定，获得这些位置的道具时需要格外注意。又由于关卡的背景光线严重不足，所以要想收集齐所有的道具，就只有瞪大了眼睛仔细观察寻找。



道具
橡皮鸭 /Rubber Duck
木质厚板 /Wooden Planks
斑马 /Wooden Zebra
猛爪 /Snapping Claw
牛的乳房 /Cow Udders
橘色方块 /Orange Block
涂鸦 /Scratch Pattern
蓝鱼 /Blue Fish
壁纸 /Wallpaper
橘色织布 /Orange Weave
'My Patch'/'My Patch'
褐色条纹纽扣 /Brown Stripy Button
疯狂表情 /Growl Face
木雕动物 /Carved Animals
大鼻子 /Big Cute Nose
猫鼬 /Big-Belly Meerkat
橘色小鸟 /Orange Bird
褐色木材 /Brown Wood
悬挂猛爪 /Hanging Snapping Claw
小猫鼬 /Baby Meerkats
罗马披风 /Red Roman Cape
红蝴蝶 /Red Butterfly
绿绒布 /Green Felt
雕刻金属 /Engraved Metal
白蝴蝶 /White Butterfly
鸟的涂鸦 /Birdy Outline
木雕人偶 /Carved Heads
黑色动物鼻子 /Black Animal Nose
喷射印度豹 /Jet Cheetah
牛头 /Cow head
牙齿 /Scary Fangs
红色男孩 /Red Boy
蓝色羽毛 /Blue Wing Graphic
疯狂驴子 /Crazed Donkey
猫脸 /Cat Head
海狸先生 /Mr.Beaver Says No
蓝色牛仔布 /Blue Circles Denim
猫鼬机 /Meerkat Popup
火鹤 /Wooden Flamingo
大象 /Sleeping Elephant
'Savannah iMusic'/'Savannah IntMusic'
蝙蝠翅膀 /Bat Wing
龙虾 /Red Lobster
粉红毛线布 /Pink Knit

通关礼物
热带草原 /The Savannah
粉红围巾 /Pink Scarf

追加礼物
猫鼬妈妈和景观 /Meerkat Mum & Scenery
红色野狼相框 /Red Wolves Concept with Frame
红色野狼 /Red Wolves Concept

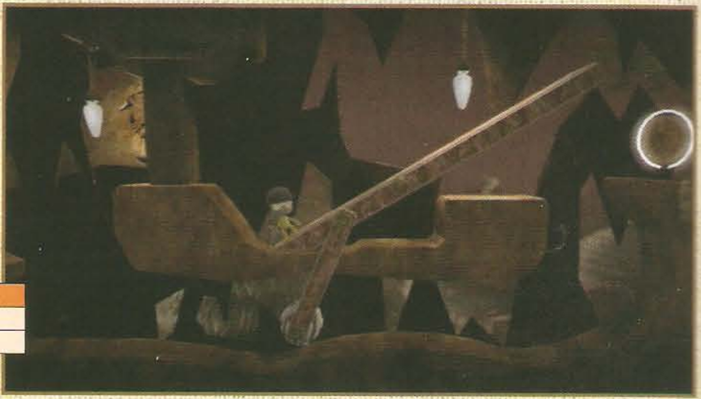
难关礼物
马戏团团长的帽子 /Ringmaster Top Hat
单片眼镜 /Gold Monocle



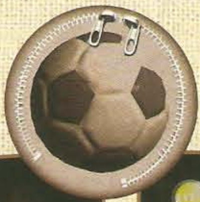
起点左侧的石洞中隐藏有五个道具，只要解开贴纸机关即可搞定。



在此处借助提上的弹簧可以跳上高台得到道具。



这个双人协力机关颇为复杂，首先要踩到踏板的尽头打开入口，待伙伴进入之后再拖动机关打开帮助玩家进入。获得道具之后，二人又要以相反的程序设法打开洞口才能离开此处。



高处的洞穴中存在隐藏的道具，需要踩着弹簧上带有红叉的位置才能跳上去。





在洞穴的舞厅里可以获得不少的道具和分数奖励，并且还存在一条通向隐藏密室的通道，一定不要错过。



拖着小猫鼬不要急着去见猫鼬妈妈，小猫鼬身上的感应开关可以帮助玩家获得隐藏洞穴中的道具。



婚礼 The Wedding

僵尸嘉年华 The Wedding Reception

这个关卡中的隐藏道具数量不算多，但大多被放置在较高的位置，而难点则主要体现在对跳跃节奏的掌握上。当布娃娃踩到弹簧床之后，需要跟着弹簧床的弹性顺势跳跃，只有连续借助弹簧床的弹力进行跳跃才能够令布娃娃取得高处的道具。



图中所示的场景左侧墙上有一个隐藏的小房间，需要借助弹簧和弹性吊索才能顺利进入。



双人协力机关需要两个人密切配合，从底层开始轮流抓住小球，只有这样才能被带到高处拉下机关。

追加礼物
摔角赛相框／Wrestling Ring Concept with Frame
摔角赛／Wrestling Ring Concept

通关礼物
妖精装／Fairy Dress
彩虹圆点／Rainbow Dot

难关礼物
木剑／Wooden Sword

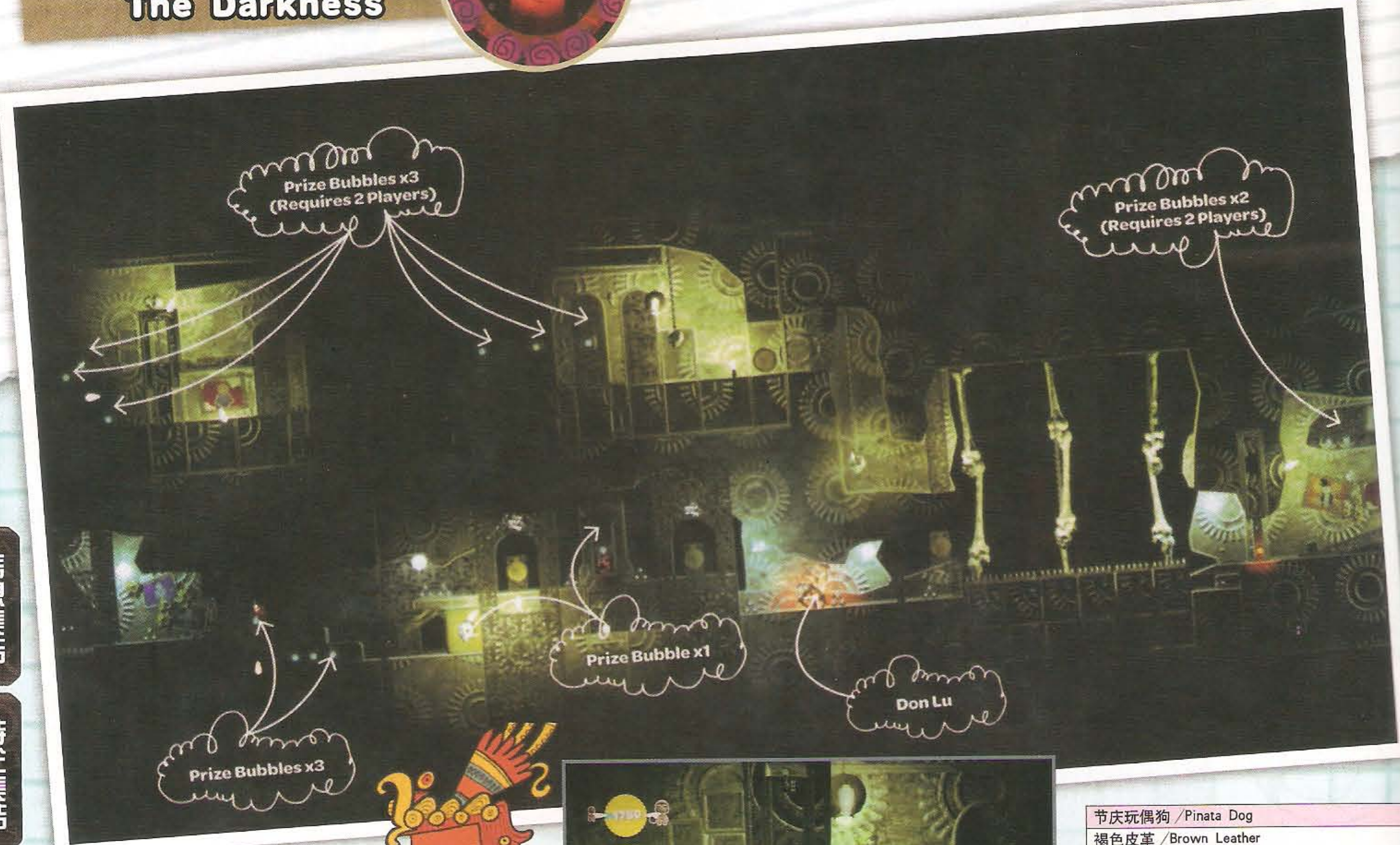
道具
白纱礼服／White Wedding Dress
黄花／Yellow Flower
特大号眼睛／Huge Eye
糊涂虫／Calavera the Wrestler
会说话的骷髅头／Skeleton Talking Head
绿骷髅／Green Skulls
致命骷髅／Wavy Davy Skeleton
藤编／Basket
小骷髅平台／Screaming Skull
'Disco'n'Tinued'／'Disco'n'Tinued'
紫色物品／Purple Stuff
气球／Medium Balloon
半月／Half Moon
僵尸男孩／Zombie Boy
眼镜／Glasses
骷髅／Confused Skull
绿色玻璃／Green Glass
红假发／Red Wig
黑色蝴蝶结／Bow Tie
塑胶耳朵／Plastic Ear
骷髅玻璃窗／Skull Bungie Chord
弹簧手／Springy arm
蓝色玻璃／Blue Glass
紫色骷髅（身体）／Purple Skull Torso
骷髅管家／Bowler-Hatted Skeleton
红色棺木／Red Coffin
气球发射器／Balloon Launcher
塑胶鼻子／Plastic Nose
骨骸帽／Skeleton Hat
红色玻璃／Red Glass
黑燕尾服／Black Tuxedo
礼帽／Top Hat
白花／White Flower
骷髅手／Dismembered Hand
红色 X／Red X
倾斜彩色玻璃窗／Tilting Stained Glass Window
红色和金色的木材／Red & Gold Cutout Wood
恶作剧涂鸦／Fuzzy Scribble
下颚突出的骸骨／Big Chin Skeleton
小气球／Small Balloon
骷髅头升降梯／Skull Lift
圆帽／Famers Cap
小管家／Little Butler
大彩色玻璃窗／Stained Glass Bouncy Platform
褐色玻璃／Brown Glass
面纱／Wedding Veil
'Volver a Comenzar'／'Volver a Comenzar'
麦秆／Straw
全身骸骨／Standing Skeleton
蝴蝶领结／Bow Tie
蒲公英／Yellow Dandelions
摆摆腿／Wobbly Leg
疯狂兔子／Psycho Bunny
墨西哥混凝土／Bevel Concrete
大气球／Large Balloon
小型刺骷髅头平台／Spiked Screaming Skull
礼帽／Bowler Hat
僵尸女孩／Zombie Girl
跷跷板平台／Teeter Platform
塑胶胡子／Plastic Moustache
圣徒／Saint
短牙／Lower Teeth
紫色玻璃／Purple Glass



黑暗之地
The Darkness



通过这个被黑暗所笼罩的关卡需要借助唐鲁爱犬的照明，否则就有被黑暗吞噬的可能。前半段的场景中有只要踩着小狗的背上就可以轻松通过，后半段的路程中充满了尖刺陷阱和机关，并且多要利用摆荡才能通过，一定要小心行事。





如图所示，当小狗行至陷阱时，需要操纵布娃娃立刻离开小狗的背部，否则就会一同跌入深渊。



本关的协力机关需要一个人抓住吊灯负责照明，另一人躲开尖刺获得道具。



此处的骷髅升降机一侧墙壁中有隐藏的道具，千万不要错过。



在这里的机关上连续贴上 5 个骷髅图案的贴纸即可获得隐藏道具。

通关礼物
粉红妖精翅膀 /Pink Fairy Wings
粉红圆点 /Pink Dot

难关礼物
罗马铠甲 /Roman Armor

追加礼物
主题角色相框 /Themed Characters Concept with Frame
主题角色 /Themed Characters Concept



节庆玩偶狗 /Pinata Dog
褐色皮革 /Brown Leather
圣诞节灯饰 /Christmas Light
花圈 /Flower Frame
致命蝙蝠 /Deadly Bat
巨大的骨头 /Sugar Bone
骷髅骨头 /Skeleton Hip Bone
骨头 /Cartoon Bone
紫色骷髅（脚） /Spotty Skull Leg
紫色节庆玩偶图样 /Purple & Orange Pinata Motif
骷髅手 /Skeleton Hand
破布 /Torn Cloth
骷髅手臂 /Skeleton Arm
'The Appliance Of Science'/'The Appliance Of Science'
小型 LED 灯 /Small LED Light
骷髅头 /Skull
兔子 /Bunny
幽灵 /Grey Ghost
金属骷髅 /Metal Skull Plate
红色节庆玩偶图样 /Red Pinata Motif
骷髅身体 /Skeleton Torso
遗骸 /Seated Skeleton
紫色节庆玩偶图样 /Purple Pinata Motif
陶瓷马赛克 /Ceramic Mosaic
粉红节庆玩偶图样 /Pink Pinata Motif
点阵骷髅 /Pixel Skull
独眼龙 /Cyclops Eye
小灯泡 /Fairy Light
骷髅脚 /Skeleton Leg
公牛骷髅 /Bull Skull
紫色骷髅（手） /Purple Skull Arm
蓝色节庆玩偶图样 /Blue Pinata Motif
相框 /Picture Frame
星星太阳眼镜 /Pink Star Sunglasses
红蜡烛 /Red Candle
绿色节庆玩偶图样 /Green Pinata Motif
纸骷髅头 /Sugar Skull
紫色骷髅（裙子） /Purple Skull Skirt

骷髅车
Skulldozer



本关即不存在需要协力获得的道具，也没有贴纸机关，但却带有版面强制卷轴的设定。游戏一开始，想结婚想到发疯的佛莉达就会在布娃娃身后穷追不舍，她不仅会破坏沿途搭建起来的所有高台，身上还有攻击判定。如果玩家操纵的布娃娃不小心碰到她的身体，就会立刻丧命。此外，关卡沿途中还有不少致命的岩浆池。收集齐全部道具的关键在于连贯的操作和跳跃的节奏，并且这一切都要在佛莉达破坏高台之前完成。

物品
宝箱 /Treasure Box Body
红色针织 /Red Stitched Fabric
陶瓷砖 /Ceramic Tile
宝箱内部 /Treasure Box Inside
骨头 /Real Bone
蜡烛 /Candle Stick
节庆红布 /Red Fabric
墨西哥喜饼 /Hojaldra
海盗骷髅头 /Pirate Skull
紫色钢琴 /Purple Piano
礼服 /Graveyard Tux
骷髅 /Scary Skull
宝箱盖 /Treasure Box Lid
彩纸织布 /Paper Weave
'Wedding iMusic'/'Wedding IntMusic'
Los Muertos/Los Muertos
礼帽 /Bowler Hat
猫头鹰 /Owt Drawing

通关礼物
长假发 /Long Bunches Wig
婚礼 /The Wedding

追加礼物
墓地 /Graveyard Concept
婚礼相框 /The Wedding Concept with Frame
骷髅车 /Skulldozer

难关礼物
罗马盔 Roman Heimet



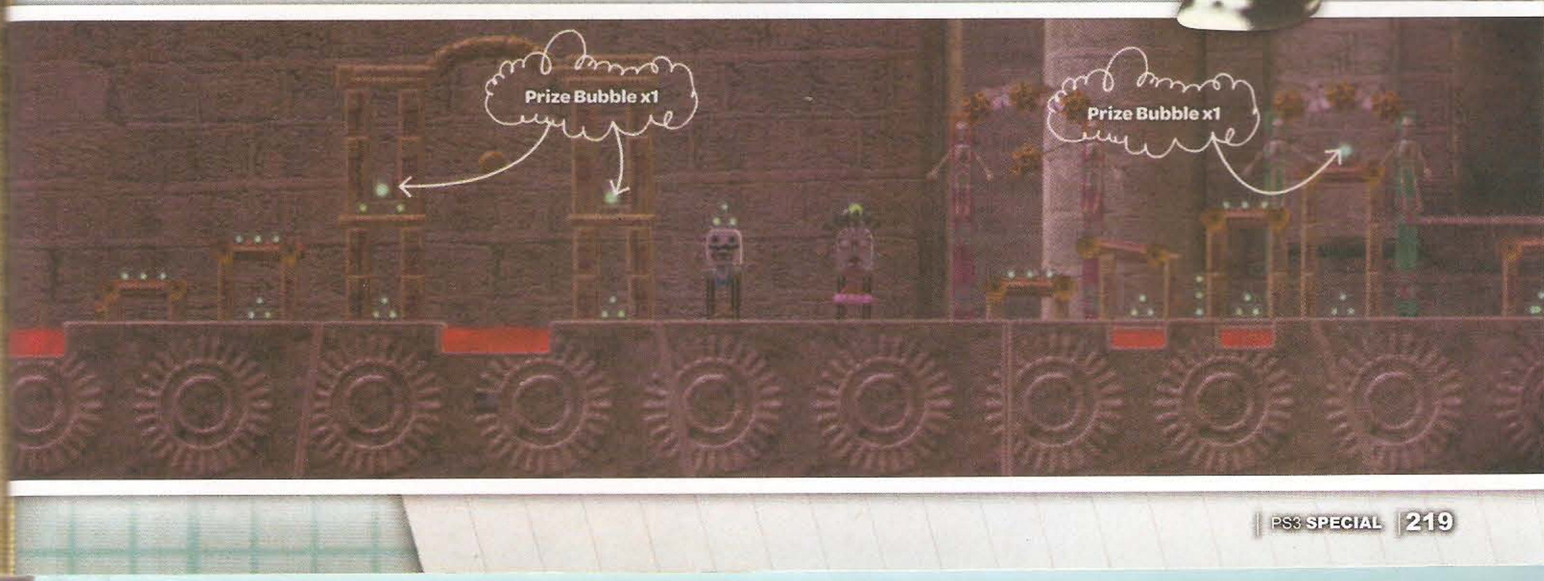








如果赶在高台被破坏之前赶到这个位置并抓住吊索摆荡到对面，那么就可以与佛莉达拉开很大的距离。

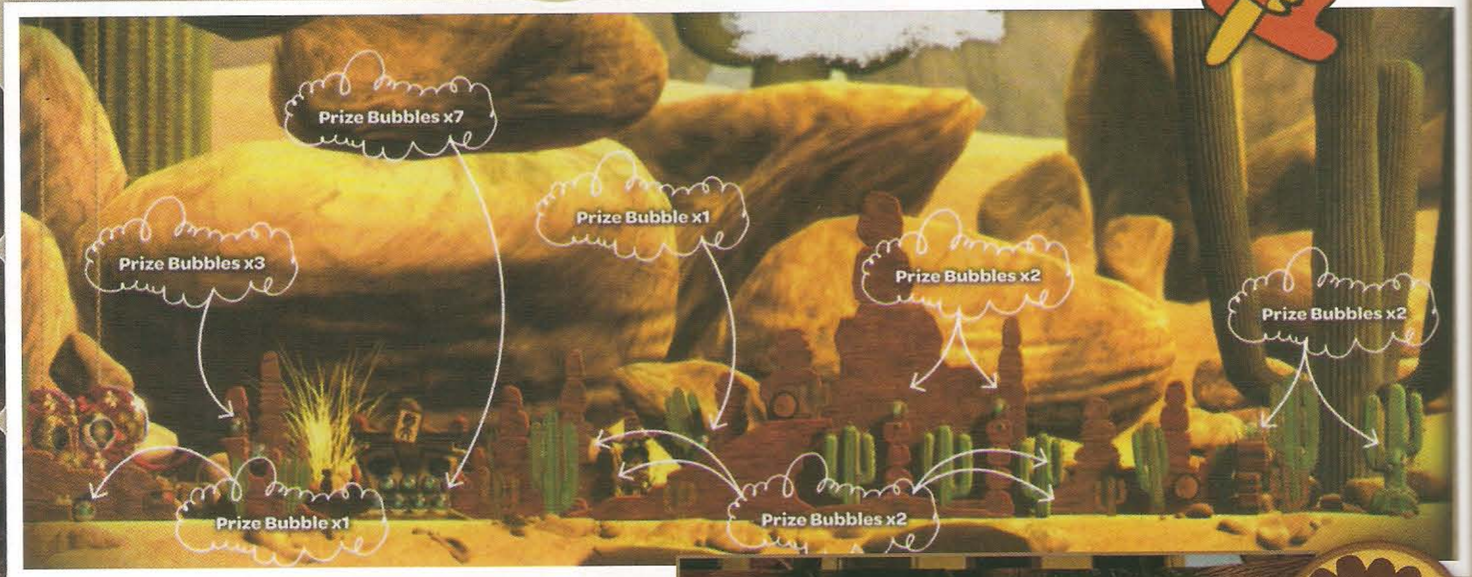




峡谷 The Canyons

爆破之镇 Boom Town

随处可见的炸弹是这个关卡的最大特点，也是阻碍玩家达成无伤通过的最大难点。特别是到了关卡的后半段，玩家需要吊着炸弹将障碍物炸开，如果操作的幅度摆动过大，猛烈撞击墙壁的炸弹照样会被引爆。



前半段场景中有多处需引爆炸药的开关，踩上去的时候注意不要距离炸药堆过近，否则照样会有生命危险。

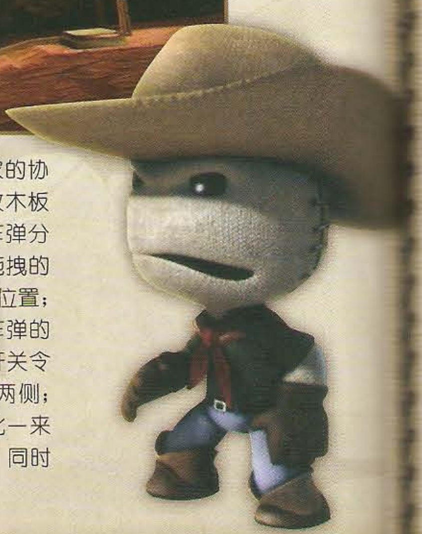




此处的协力机关比较考验玩家的协作能力。首先要将图中所示的花纹木板拖拽过来搭成小桥；小心翼翼将炸弹分别拖到两个矿车上；二人协力用拖拽的方式将两个矿车移动至机关所在的位置；搬动左侧的开关，分两次将载着炸弹的矿车运上传送带，然后再次启动开关令传送带关闭，令其分别停在左右两侧；踩到右侧的机关上引爆炸弹。如此一来即可获得所在银行内的若干道具，同时还能获得大量分数奖励。



囚禁贾拉培诺叔叔的监狱需要从右侧尽头拖来炸药才能炸开，成功之后还能获得监狱里面的道具。需要注意的是，当监狱被炸开之后，地面上的闸门会随之打开，如果事先站在闸门上的话就会错过监狱中的道具。





- 墨西哥壶 /Mexican Vase
- 'Comman' /'Comman'
- 白窗户 /White Window
- 红漆木 /Red–Painted Wood
- 骷髅头 /Angry Skull
- 绿色条纹布 /Green Stripes Fabric
- 宽屋顶 /Wide Rooftop
- 朽木 /Weathered Wood
- 殖民地风拱门 /Colonial Arch Motif
- 铁矿推车 /Iron Mine Cart
- 红陶笛 /Red Ocarina
- 殖民地风图案 /Mustard Colonial Motif
- 橘色木材 /Orange Wood
- 仙人掌手臂 /Cactus Arm
- 山坡上的村庄 /Hillside Village
- 摔角选手鲁嘉多 /Luchador the Wrestler
- 树上的鸟儿 /Birds in Tree
- 圆窗 /Window Semi Circle
- 披风 /Red Poncho
- 玩具兵恶棍 1/Bandit Toy Soldier 1
- 殖民地风窗户 /Long Colonial Window
- 节庆玩偶 /Pinata
- 墨西哥战士 /Wamor Swoop
- 瘦仙人掌 /Thin Cactus
- 黄色油彩 /Yellow
- 机动小车 /Powered Mine Cart
- 蓝笔 /Blue Pen
- 黑色胶蝎 /Black Rubber Scorpion
- 未婚女性的假发 /Senionta Wig
- 'Cries In The Wind' /'Cries In The Wind'
- 墨西哥门 /Mexican Door

- 风化的绿色木材 /Weathered Green Wood
- 微笑的太阳 /Smiley Sun
- 大仙人掌 /Large Cactus
- 墨西哥脸孔 /Round Orange Face
- 墨西哥条纹 /Border Bit
- 红色颜料 /Red Paint
- 圆仙人掌 /Round Cactus
- 墨西哥帽 /Sombrero Hat
- 白色颜料 /White Paint
- 蜘蛛 /Big Spider
- 墨西哥藤编 /Mexican Basket
- 格子布 /Check Fabric
- 铅笔 /Pencil
- 节庆玩偶猫 /Cat Pinata
- 黑洋装 /Lace Trim Dress
- 白木板 /White Panels
- 窗台 /Colonial Balcony
- 糊涂虫 /Calavera the Werestler
- 绿色脸孔 /Green Face
- 木尺 /Wooden Ruler
- 独眼龙 /Patchy Eye
- 绿陶笛 /Green Ocanna
- 玩具大兵恶棍 2/Bandit Toy Soldier 2
- 方形殖民地风窗户 /Square Colonial Window
- 火箭车 /Rocket Cart
- 深色木材 /Dark Wood
- 战士之手 /Wamor Hand
- 胖仙人掌 /Fat Cactus
- 炸弹库 /Impact Explosive Emitter
- 仙人掌身体 /Cactus Body
- 仙人掌 /Pixel Cactus

- 墨西哥帽 /Sombrero Hat
- 门 /Mexican Shutter
- 大笨牛 /Bumpy Cow
- 砂纸 /Sandpaper
- 墨西哥摔角选手 /Mexican Wrestler
- 羽毛发饰 /Feathered Head Band
- 黄色角落 /Yellow
- 窄屋顶 /Norrow Rooftop
- 方形殖民地风图案 /Square Colonial Motif
- 褐色条纹布 /Brown Stripy Fabric
- 胡子 /Long Moustanche
- 殖民地风门 /Colonial Door
- 红色木材 /Red Wood
- 马戏团裤子 /Ringmaster Trousers
- 仙人掌 /Cactus
- 墨西哥岩石场景 /Mexican Rock Scene
- 蓝色颜料 /Blue Paint
- 特大辣椒 /Jumbo Chilli

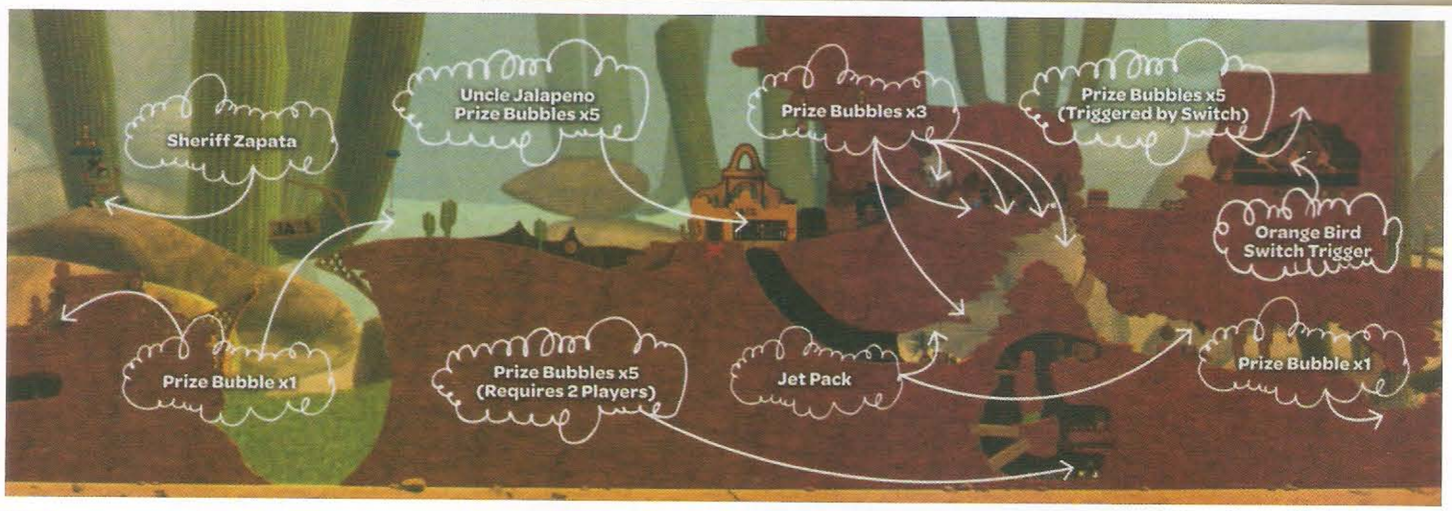
通关礼物
红花 /Red Flowers
印度装 /Fringed Dress

追加礼物
爆破城镇 /Boom Town Concept
爆破城镇相框 /Boom Town Concept with Frame

难关礼物
牛仔靴 /Cowboy Boots
皮手套 /Leather Gloves



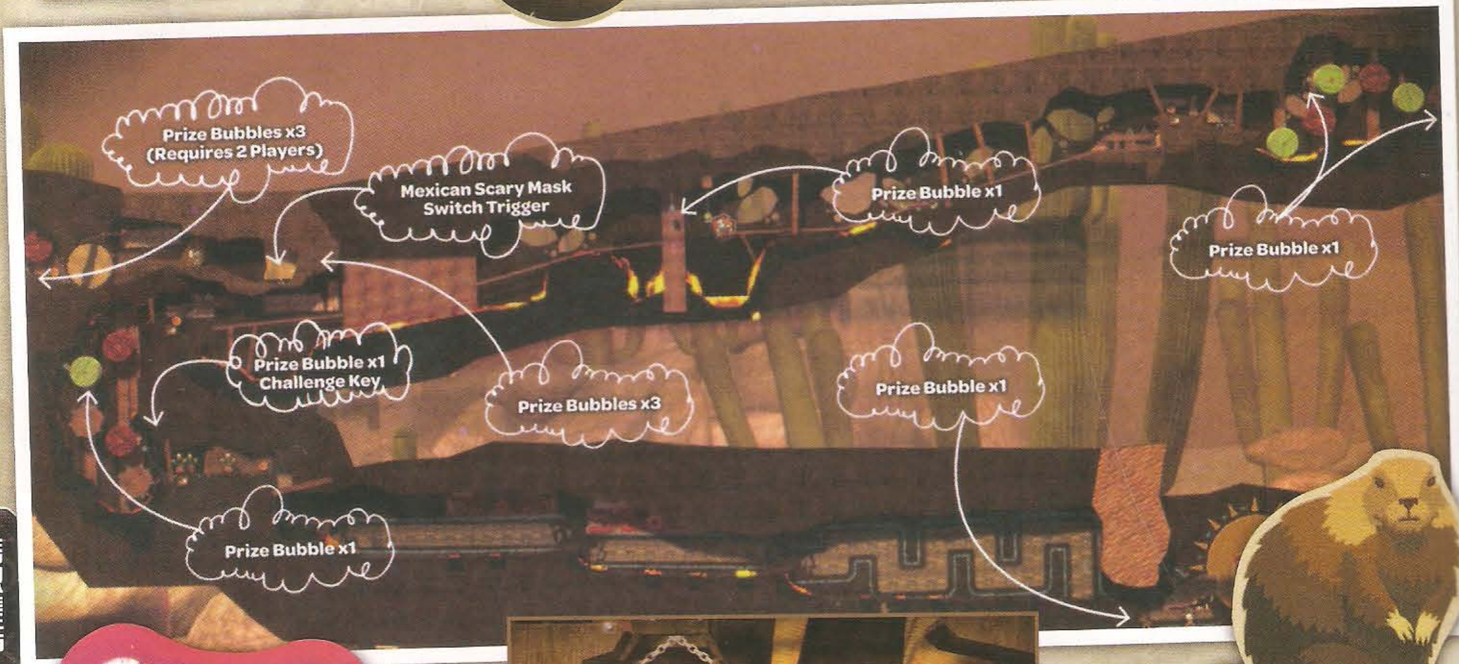
这个协力机关需要一名玩家前去按下开关令闸门打开，此时另一名玩家负责搬运炸弹将里面的障碍物炸掉。



矿坑
The Mines

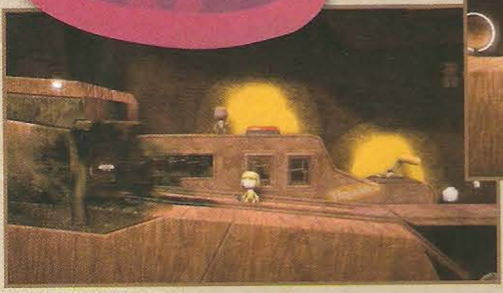


这个坑道关卡的难点主要体现在乘坐矿车时的强制卷轴移动方式上，如果要想得到分布在矿车运行轨道沿途的道具，那么自然少不了仔细寻找和反复尝试。另外，关卡中段的转盘区域以及结尾的火炭滚石阶段比较考验玩家的操作技巧，算是阻碍玩家达成无伤通关的两大难点。





此处的吊车上存放有一个道具，只有等待吊车运行至布娃娃头顶时再去扳动开关，才能获得道具，否则道具就会落入深渊。



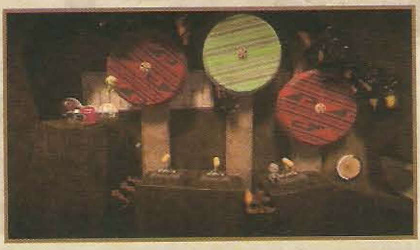
悬挂在吊桥上方的道具需要一名玩家操作开关、另一名玩家站在升起的吊桥上才能获得。



矿车行至即将到达终点的时候可以看到一个悬在空中的道具，获得它的机会转瞬即逝。



图中所示的背景上有一块不起眼的石板，拖动前方的定时炸弹将其炸开后可以获得隐藏道具。



这个协力机关活用了布娃娃的攀爬抓取能力，首先要抓住突起的位置打开入口。进入密室之后，一名玩家负责控制开关，另一人即可通过摆渡来到对面的平台上。

通关礼物
辫子假发 /Pigtails Hair Wig
褐色迷彩 /Brown Camo

追加礼物
食蚁兽 /Anteater Concept
食蚁兽相框 /Anteater Concept with Frame

难关礼物
牛仔裤 /Jeans with a Belt
牛仔巾 /Cowboy Bandana

道具
皮革木窗 /Leather Struts
空空小车 /Empty Mine Cart
阿兹特克尖刺 /Aztec Spiky
壁虎 /Green Gecko
3眼尖刺跳台 /Jumping Wrestler
愤怒的墨西哥人 /Shouting Moustache Man
红花纹布 /Red Pattern Fabric
棉花棒 /White Cotton Bud
沙丁鱼标签 /Sardine Label
动力链条台 /Powered Chain Platform
大嘴巴 /Big Mouth Teeth
木编 /Wooden Basket
仙人掌 /Cactus Quench
大喷射器 /Big Platform Booster
加工木材 /Framed Carved Wood
半胡子 /Half a Tache
红色条纹布 /Red Stripy Fabric
粉红摔角选手 /Pink Wrestler Face
蛇石 /Snake Stone
自然风格 /Plain Natural
雕像轮廓 /Standing Man Outline
沙丁鱼罐头 /Sardine Can
藤编 /Basket
心型苹果 /Apple Heart
蛀牙 /Rotten Teeth
纸箱小车 /Cardboard Mine Cart
尖刺槌 /Spikehammer Block
粗布裤子 /Dungarees Bottom
红色摔角选手 /Red Wrestler Face
墨西哥香料 /Mexican Spice
红色图案 /Red Motif
双海绵旋转装置 /Double Sponge Rotator
定时炸弹 /Timed Explosive
炸弹 /Red Explosives
手动小车 /Mine Cart with Handles
单海绵旋转装置 /Single Sponge Rotator
火柴棒 /Matchstick
细长沙丁鱼标签 /Thin Sardine Label
'Saregama Sun' /'Saregama Sun'
雕像 /Standing Man
墨西哥标志 /Mexican Symbol
墨西哥啤酒 /Bottle Logo

阿兹特克蛇
Serpent Shrine

关卡前半段的难点主要体现在对阿兹特克蛇的躲避上，并且大多数的道具都被放置在较为隐蔽的位置，须要活用吊索开关来取得。终点附近的 BOSS 战则是阻碍玩家达成无伤通关的一大难题，需要小心应付。



场景中出没的眼镜蛇只要算好距离跳上它的背部就可以直接消灭。

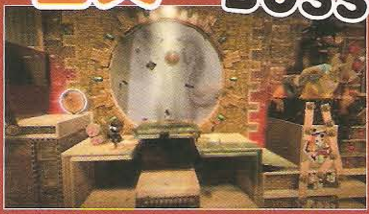
本关的双人协力机关难度较高。一名玩家在上方负责控制开关将下方抓住吊索的同伴提到安全位置来躲避出现的阿兹特克蛇。难点在于要计算好机关的启动延迟。





这里的机关要用贴纸来激活，然后算好机关的运行规律来到对面取得道具。

雪夫 BOSS 战



雪夫的第一轮攻击是按次序投掷炸弹，每轮投掷三枚，随后还会扔下一颗定时炸弹。玩家所要做的就是躲过三枚炸弹的轰炸，然后将定时炸弹推到右侧将保护雪夫的障碍物炸开。连续成功 3 次即可将雪夫炸飞。

雪夫的第二轮攻击紧随其后，这一次他的攻击方式有所变化：三枚落下的炸弹会集中在同一位置。而玩家的任务依然是用随后扔下的定时炸弹破坏保护雪夫的障碍物。这里的难点有两点：第一点地形的不断起伏变化对玩家的行动造成了极大影响；第二点是定时炸弹有可能会被三枚落下式炸弹的爆炸冲击波引爆。

道具
木头面具 /Wooden Mask
翡翠交叉轨道 /Jade Track Cross
橘色图案 /Orange Motif
Canyons iMusic/Canyons IntMusic
翡翠圆形轨道 /Jade Track Circle
脸孔石 /Face Stone
脸孔图案 /Face Motifs
阿兹特克翡翠 /Bevel Aztec Jade
翡翠轨道生成器 /Jade Track Emitter
翡翠陷阱门 /Jade Track Gate
常为鸟羽 /Quetzal Feather
阿兹特克风娃娃 /Aztec Sackboy
墨西哥铜板 /Mexican Dollar
翡翠轨道 /Jade Track Turn
黄金图案 /Gold Motif
壮汉图示 /Strong Man Logo
阿兹特克石 /Aztec Stone
墨西哥面具 /Mexican Scary Mask
阿兹特克翠玉 /Aztec Jade
雪夫・扎啪哒 /Sheriff Zapata
铁阶梯 /Raising Steps
阿兹特克金 /Aztec Gold
刺泡泡敌人 /Snake Bubble Guardian
翡翠直线轨道 /Jade Track Straight
蛇石 /Snake Stone
小丑 /Clown
橘色墨西哥图案 /Orange Mexican Pattern
翡翠蛇 /Jade Snake
阿兹特克脸孔 /Aztec Face
脑髓 /Zombie Brain
人像石 /Man Stone

追加礼物
雪夫・扎啪哒 /Sheriff Zapata's Explosives Machine
矿坑相框 /The Mines Concept with Frame
矿坑 /The Mines Concept

难关礼物
牛仔帽 /Cowboy Hat

通关礼物
平底锅 /Frying Pan
峡谷 /The Canyons





大都会 The Metropolis

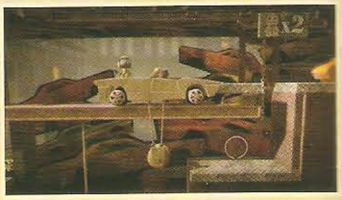
飙车 Lowrider



这个关卡的前半段主要以解谜取得道具为主，难点则主要集中在后半段。当布娃娃行至高高堆起的汽车山时，会遭遇大量带有高压电的障碍物。如果试图无伤通过，那么就要格外小心这些致命的陷阱。

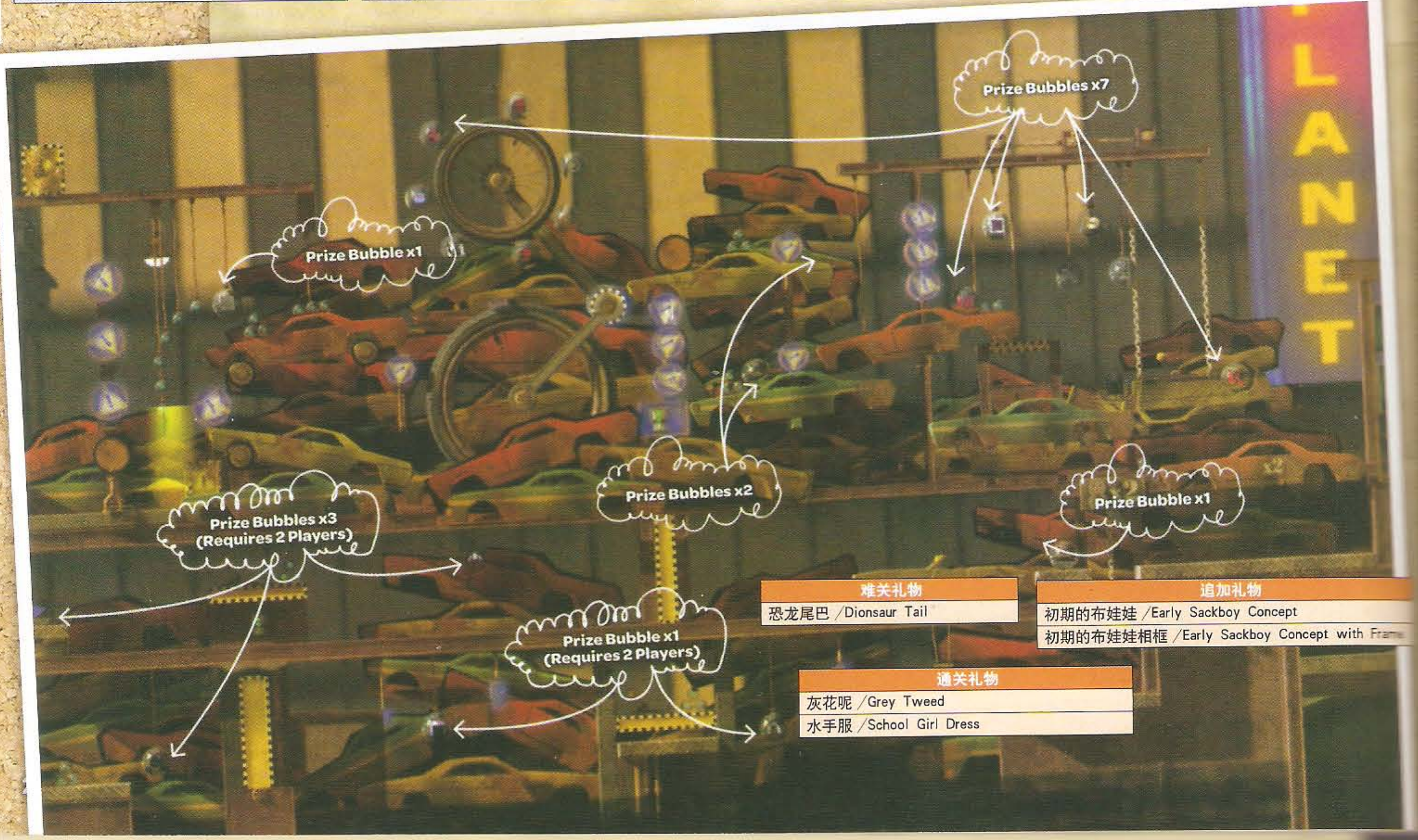


在此处的纸箱上贴上贴纸可以获得五个道具。



这里的双人协力谜题要求一名玩家控制汽车移动，另一人操纵布娃娃吊再滑轮上通过下面的障碍。中途需要下方的玩家启动闸门为汽车开路。难点在于要躲避中途的高压电障碍。

甜甜圈 /Pink Donuts Logo	亮晶晶指环 /Bling Ring	猫王头 /Big Quiff Wig
生锈的褐色金属 /Brown Rusty Metal	扣子眼睛 /Button Eyes	水管 /Pipe
齿轮 /Wheel Gear	交通号志 /Hanging Traffic Light	安全帽 /Cannonball Helmet
混凝土板 /Concrete Panelling	美式西裤 /American Trousers	亮晶晶的窗帘 /Bling Curtain
红色摩天楼 /Red Skyscraper Scene	地平线 3/Skyline 3	起重机 /Scrap Car Lift
功夫装 /Tracksuit Top	YEAH/Yeah	蓬松假发 /Bouffant Hairdo Wig
红格子布 /Red Tartan Patch	扳手 /Wrench	车库 /Mags' Car Garage
LOLZ/LOLZ	Taxi 风金属 /Taxi Metal	寻人海报 /Wanted Poster
培根 /Bacon Slab	Y 型管 /Y Pipe	红山猫 /Bosbcat
玩具车扰流板 /Toy Car Spoiler	美式外套 /American Jacket	通电的危险标志 /Electrified Hazard Sign
粉红录音机 /Pink Blaster	水果 /Fruity Logo	美金项链 /Dollar Chain
报废车辆 1/Scrap Cars 1	'Rhythm Trax 07'/'Rhythm Trax 07'	闪亮车 /Car Bling
英雄披风 /Hero Cape	摩天楼 /Skyscraper Scene	黄铅和天鹅绒 /Chrome and Velvet
LBP 徽章 /LBP Badge	绿色跑车 /Uncle Jalapeno's Car	Route 77/Route 77
造型太阳眼镜 /Mirror Sunglasses	大车轮 /Tricycle Wheel	自由女神 /Statue of Liberty
聚光灯 /Spotlight	篮球背心 /Basketball Vest	螺丝扳手 /Spanner
亮片洋装 /Sequin Dress	红格粗布 /Rough Red Tartan Patch	玩具车引擎 /Toy Car Engine
红色跑车 /Red Lowrider	湿漉漉的微笑 /Dripping Smile	Metropolis iMusic/Metropolis IntMusic
强力跑车 /Piston Lowrider	冰淇淋 /Ice Cream Sign	棒球帽 /Baseball Cap
涂鸦 /Graffiti Scrawi	金属辅助 /Metal Support	红色单车 /Red Bicycle
报废车辆 2/Scrap Cars 2	C 型管 /C Pipe	功夫裤 /Tracksuit Bottoms
爆炸头 /Afro Wig	I HEART LBP/I Heart LBP	咖啡 /Coffee Logo
玩具车排气管 /Toy Car Exhaust	报废车辆 3/Scrap Cars 3	纸箱跑车 /Custom Sports Car



难关礼物
恐龙尾巴 /Dionsaur Tail

追加礼物
初期的布娃娃 /Early Sackboy Concept
初期的布娃娃相框 /Early Sackboy Concept with Frame

通关礼物
灰花呢 /Grey Tweed
水手服 /School Girl Dress

地下铁 Subway

地下铁关卡属于半强制卷轴性质，其中的难点主要体现在跳跃障碍物的时机上。此外，在途经大量旋转机关的路段时，如果想取得所有的道具，那么就需要尽可能操纵布娃娃从沿着上方行进。



道具
直线地铁隧道 /Straight Subway Tunel
粉红牛仔帽 /Pink Stetson
蓝绒布 /Blue Felt
老鹰翅膀 /Eagle Wing Drawing
溜冰鞋的轮子 /Rollerskate Wheel
名片 /Hello Card
惊吓的嘴巴 /Scary Mouth
人偶（身体）/Female Doll Torso
四排气口 /Quadruple Airvent
白色织布 /White Weave
苏打水 /Ghug Lite
蓝白棉布 /Blue Deck Chair
旧吉他 /Old Guitar
红星星 /Red Star Banner
人偶（手）/Female Doll Arm
布娃娃喷画 /Sackboy Spray Paint
强力排气口 /Powered Airvent
排气口 /Airvent
松饼 /Waffle
褐色胡子 /Brown Beard
轮式溜冰鞋电梯 /Rollerskate Lift
蓝色手臂 /Blue Arm
查杜的爱车 /Ze Dude's Wheels
蓝脚 /Blue Leg
旧码表 /Old–Timer
交叉铁路 /Railroad Crossing
老鹰图 /Eagle Drawing
缝扣眼睛 /Stitched Button Eyes
闪亮金属 /Shiny Metal
溜冰鞋 /Rollerskate
红白棉布 /Red Deck Chair
简陋屋顶 /Hut Roof
蓝星星 /Blue Star Banner
人偶（脚）/Female Doll Leg
双排气口 /Double Airvent
牛仔布 /Blue Denim
火焰图示 /Yellow Fries
生锈的铁板 /Rusty Metal Grill
人偶（头）/Female Doll Head
蓝色毛线布 /Blue Knit
大汉堡 /Big Burger
滑坡地铁隧道 /Subway Slide Tuunel
地平线 4/Skyline 4
录音带 /Cassette Tape
毛茸茸的腿 /Hairy Leg
粉红假发 /Pink Hair Wig
三排气口 /Triple Airvent
地下铁 /Subway Train

通关礼物
威灵顿靴 /Wellington Boots
绿棉缎 /Green Damask

追加礼物
抓取机 /Grabbing Machine
石神 /Rock God Concept
石神相框 /Rock God Concept with Frame

难关礼物
绿色布偶 /Green Sock Puppet



越过障碍物须要掌握好提前量，特别是在遭遇图中所示的带有高压电的障碍物时更要小心！



列车抵达终点时不要急于离开，此处的背景墙上有一处不明显的贴纸机关。



来到有大量旋转机关的区域时，尽可能让布娃娃跳着走，这样可以带动机关以顺时针转动，从而获得地形中上方区域的道具。



双人协力的机关依然同前面的关卡大同小异，只要注意不让布娃娃碰到毒气即可。



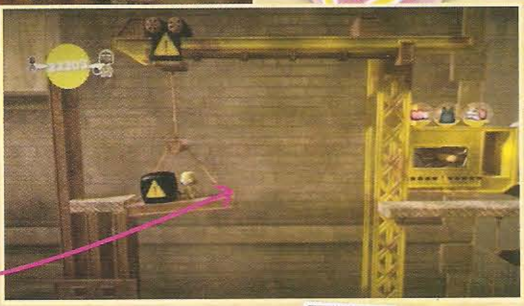
最后阶段的升降机难度不算大，只要不让布娃娃碰到绿色油漆的部分即可。要想获得此阶段所有的道具可以多试几次。

工作站
The Construction Site

这个关卡中的隐藏道具数量并不多，但却要求玩家的操作一气呵成。前半段的难点主要体现在躲避滚动的火炭以及高空平台上的跳跃上，接近尾声时则要遭遇一场三个回合的 BOSS 战，算是阻碍玩家达成无伤通关的最大难题。



面对滚来的篮球不要慌张，只要第一时间接近就可以从中间的缝隙钻过去。



这一次的双人协力机关要求玩家利用吊车将左侧的方块运过来，这样就可以踩着方块得到高出的道具了。



要想取得此处的道具，玩家需要事先掌握好通过悬空平台的技巧。将平台踩得摇摆不定之后，再迅速跳到最高的位置即可取得道具。

通关礼物
大都会 /The Metropolis
机车 /Custom Motorbike
金色假发 /Blonde Hair Wig

追加礼物
Boss/Boss Concept
巨人相框 /Giant Concept with Frame
怪物卡车 /Monster Truck

难关礼物
恐龙面具 /DinoSaur Mask

查杜 BOSS 战



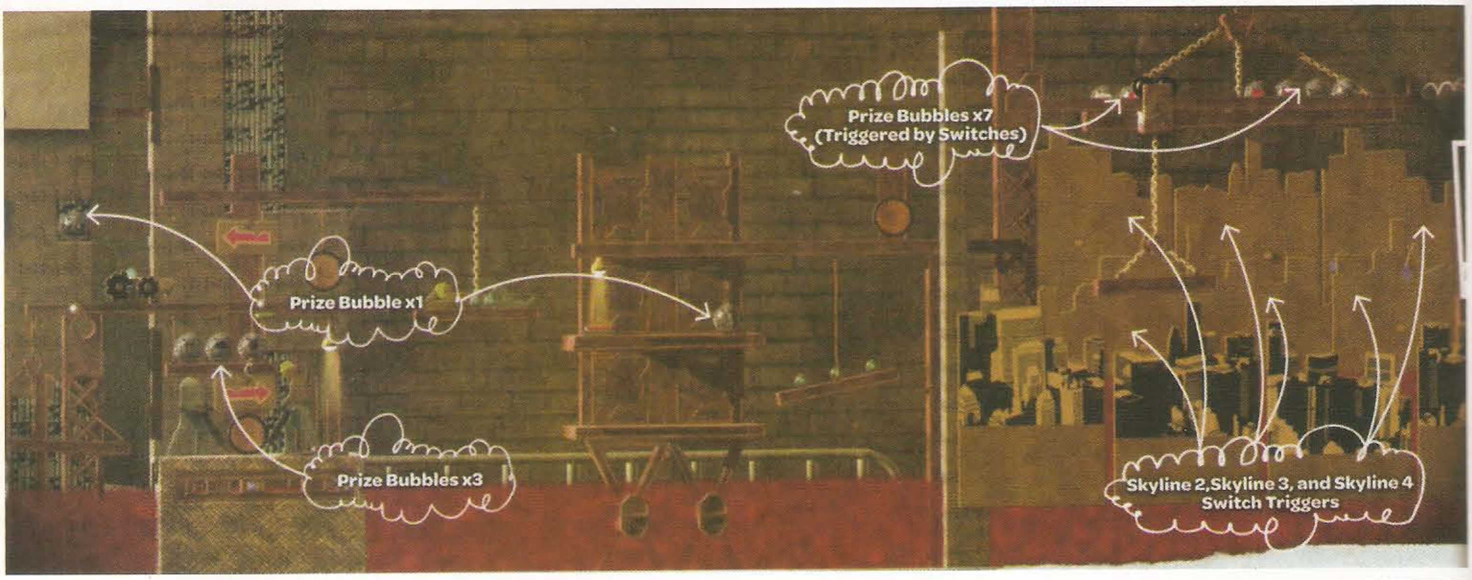
黑社会打扮的查杜会联合两个手下与玩家的布娃娃展开三个回合的较量。对付前两个对手，只要推着小车设法将敌人射出的炮弹弹起并击中敌人正下方的弱点即可。



消灭两个打手之后，查杜会正式登台，这里的难点在于查杜发射炮弹的速度明显上升，并且布娃娃所在的平台也开始变得不稳定，需要算好查杜射击的提前量来站位，否则将会变得很被动。

褐色纸箱摩天楼 /Brown Cardboard
半框眼镜 /Half Glasses
红色橄榄球帽 /Red Football Hat
保利龙包装 /Polystyrene Packing
红色闪电 /Red Flash
灰色混凝土 /Grey Concrete
地狱天使 /Flame Motif Metal
蓝纸箱摩天楼 /Blue Cardboard Skyscraper
炸鸡 /Chicken Drumstick
长输送带 /Long Conveyer
吊车钩 /Crane Hook
篮球 /Basketball
红纸箱摩天楼 /Red Cardboard Skyscraper
双箭头标示 /Two Arrows Warning
手推车工人 /Wheelbarrow Man
大吊车 /Big Crane
地平线 1/Skyline 1
黑白磁砖 /Checked Concrete
深色混凝土 /Dark Grey Concrete
'Atlas'/'Atlas'
蓝色涂鸦 /Intense Blue Graffiti
挖掘工人 /Power Digger Man

白色麻布 /White Burlap
红色高跟鞋 /Red Stiletto
电吉他 /Electric Guitar
拳击手套（背面） /Boxing Glove Back
闪电贴纸 /Lighting Outline
拳击手套（正面） /Boxing Glove Front
红帽沿橄榄球帽 /Front Red Football Hat
飞机剪影 /Plane Silhouette
工作盔 /Yellow Builder Cap
毛线布 /Knitted Fabric
雨伞警告标示 /Umbrella Warning
刺锤块 /Spike Hammer Block
大喷射机 /Ze Dude's Private Jet
坑洞混凝土 /Bumpy Concrete
易碎品标示 /Fragile Warming
篮球头 /Basketball Head
粗布上衣 /Dungarees Top
地平线 2/Skyline 2
褐色 & 米色磁砖 /Brown & Cream Concrete
粗犷混凝土 /Rough Concrete
Disco 风金属 /Disco Metal
火炭块生成器 /Fiery Coal Emitter





日本大师



岛屿 The Islands



禅风道场 Endurance Dojo



本关的最大特点在于场景中充满了活动平台和翻转机关，之前关卡中出现过的浮动高空平台、弹簧板以及吊索也均有出现，这对玩家的跳跃技巧和操作连贯性是很大的考验。关卡内需要贴纸的机关数量则相对较少。如果想收集齐全部道具，那么就要设法达到一些高处的平台。

通关礼物
粗布洋装 /Dungaree Dress
箭头装 /Escaped Convict

追加礼物
寺庙 /The Temple Concept
岛屿相框－寺庙 /The Islands–Temple Detail Concept with Frame
神秘的龙 /Mystical Dragon

难关礼物
日本法披 /Japanese Festival Robe



被日本大师带到上层之后不要急于向左前进，通过右侧的木桩区域可以获得不少道具。此外，从木桩上向前一层跳下也能获得道具。



一名玩家负责启动入口机关，一名玩家负责控制大转轮，另一名玩家则进入机关取得最里侧的道具。

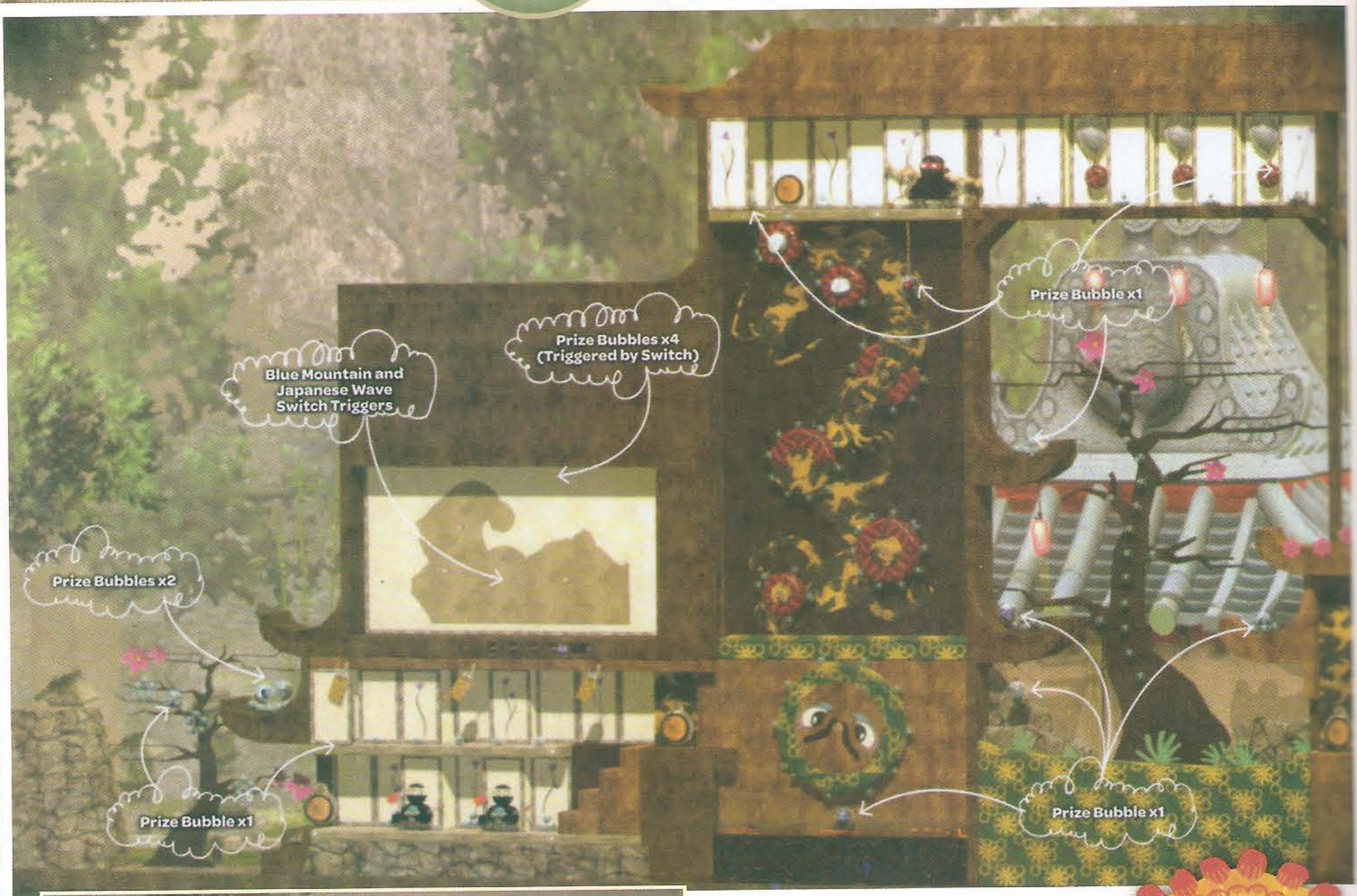
和服 /Red Kimono
绿色马赛克 /Green Mosaic
瓦斯鲑鱼 /Saimon Sushi Monster
Play/Play
不倒翁的脸 /Daruma San
荷包蛋 /Fried Egg
绿花钮扣 /Green Flower Botton
发条盒 /Clockwork Box
木塔平台 /Wooden Tower Platform
怒目 /Japanese Angry Eye
武士扇 /Samurai Fan
长篱笆 /Long Fence
旋转升降梯 /Rotating Wheel Platform
直胡子 /Straight Whiskers
甜筒 /Triple Cone
大花钮扣 /Jumbo Flower Button
节庆玩偶服 /Pinata Cloth
虾子寿司 /Prawn Sushi
金色护身符 /Golo Charm
骨牌平台 /Domino Platform

黑蓝色领带 /Black & Blue Tie
粉红蛋糕 /Pink Cupcake
蓝浪扇 /Blue Wave Fan
倾斜汉字平台 /Tilting Kanji Platform
瓦斯鲔鱼 /Egg Suishi Monster
雨伞 /Pink Umbrella Top
忍者头巾 /Ninja Scart
假发 /Wooden Wig
短摇篮台 /Short Rocker Platform
红灯笼 /Red Lantem
绿金花布 /Green & Gold Pattem
瓦斯乌贼 /Tail Prawn Sushi Monster
书本 /Black Japanese Text
Moshi Moshi/Moshi Moshi Logo
鲔鱼寿司 /Salmon Sushi
四摇篮台 /Quadruple Rocker Platform
炼瓦 /Rough Stone Bricks
忍者 /Ninja Skin
短篱笆 /Short Fence
粉红晶片图案 /Pink Microchip Motif

衣架 /Coat Hanger
草莓圣代 /Pink Sundae
'Girly Goodie Two Shoes'/'Girly Goodie Two Shoes'
蛋寿司 /Egg Sushi
红色护身符 /Red Charm
双摇篮台 /Double Rocker Platform
黑色和金色叶子 /Black & Gold Leaves
瓦斯虾 /Prawn Sushi Monster
柠檬 /Lemon Graphic
'Islands iMusic'/'Islands IntMusic'
薄木塔平台 /Wooden Tower Platform
艺者 /Geisha
红花钮扣 /Red Flower Button
摆荡平台 /Grab–Swing Platform
米色波浪图案 /Wavy Beige Motif
木头拐杖 /Wooden Cane
长摇篮台 /Long Rocker Platform

大师失落的城堡
Sensei's Lost Castle

城堡关卡的最大难点体现在多处存在的滚轮机关，顺利通过这些区域的前提是将布娃娃的抓取和跳跃能力有机结合，并且要根据每一个转轮机关的速度和转动方向来调整自身的动作幅度。





如果想取得城堡外沿上的道具，就要充分利用起点位置的跳板机关。使用跳板机关的要点在于，首先要将跳板拖至城墙底下以缩短弹射距离，当踩下机关令跳板开始弹射时还要顺势进行起跳，只有这样才能增大布娃娃的飞行距离，从而跃上屋檐获得道具。



这个贴纸机关的难度不大，只要将富士山和和风波浪的贴纸贴上即可获得隐藏道具。



通过滚轮机关的要点在于根据转轮的速度和位置来计算起跳时机，注意中间两个转轮上的部分位置是无法抓取的，另外在最上层还有一个悬挂的道具可拿。

利用气球可以到达屋檐上拿到道具，如果是单人游戏，那么只能分两次进行收集。

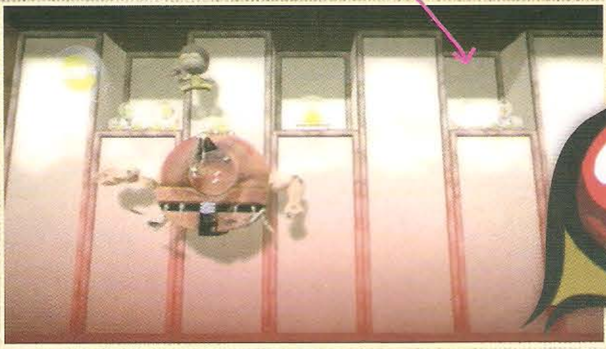


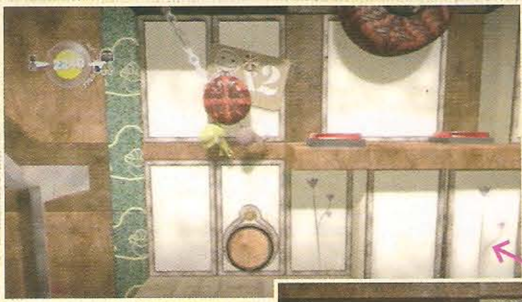
信息集结 特征集结 全作集结 攻略集结



第二个转轮区域的难点在于转轮会沿着轨道不停地移动，整个行动的过程中还要确保不掉入下方的火焰中。

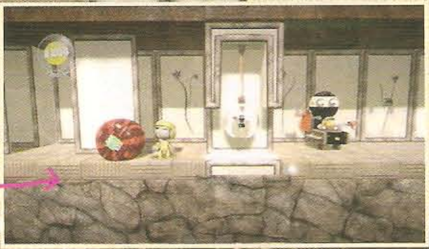
图中所示高处的道具需要踩着迷你相扑魔人才能取得，这里为玩家提供了两次机会。



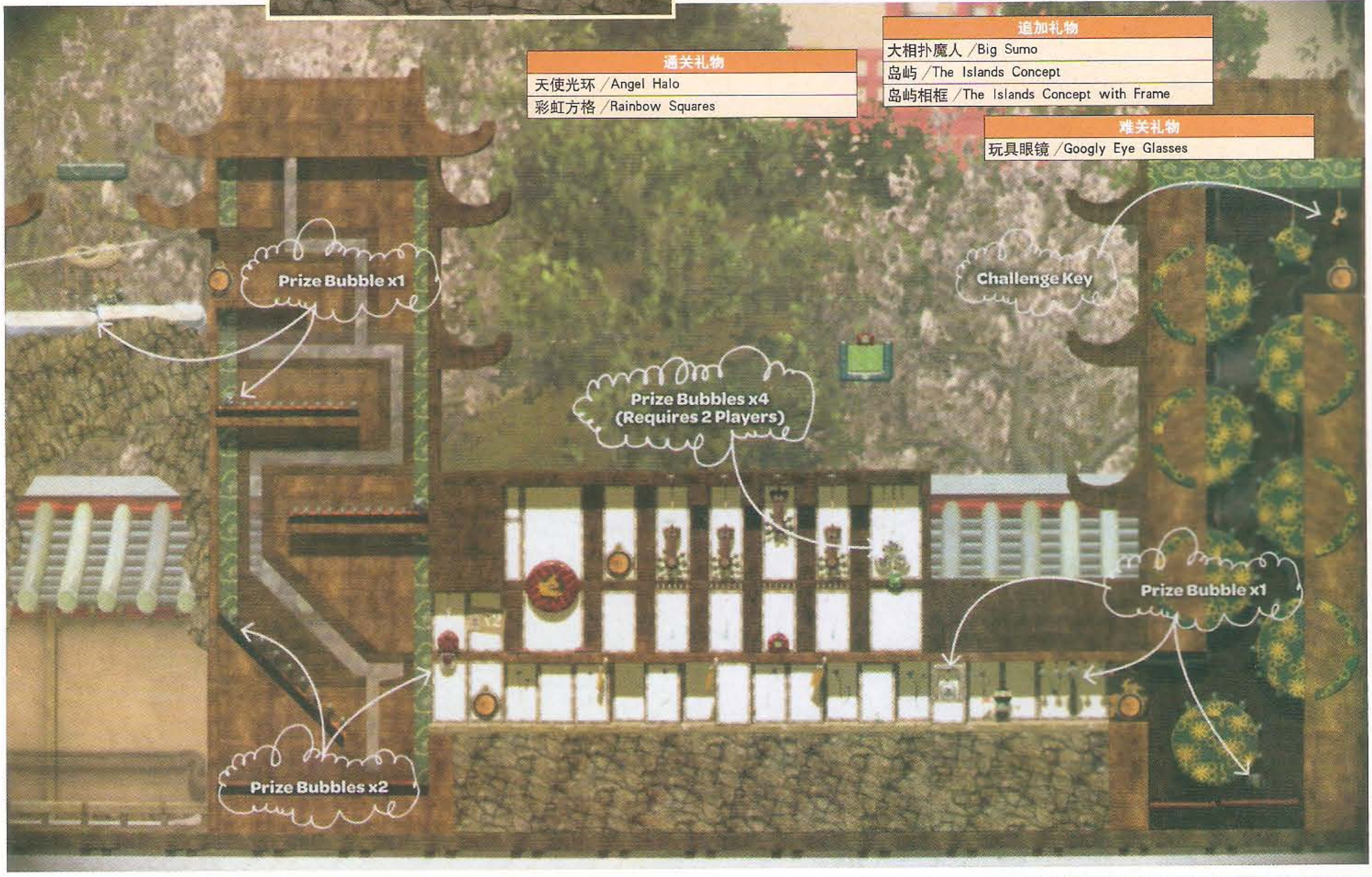


通过滑轮机关时要注意最后阶段的摆荡，只有这样才有机会抓住通往协力机关的吊索，整个过程要求玩家动作连贯一气呵成。

有忍者出没的走廊中有一个隐藏的道具，需要玩家将之前在协力机关处使用过的感应器开关拖到此处来启动。



'Warpath 2'/Tricky Business	浅绿色木材/Pale Green Wood
大型转动海绵/Big Rotating Sponge	富士山/Blue Mountain
沙滩凉鞋/Flip Flops	日本武士/Japanese Samurai
大眼睛/Big Cute Eye	黄钮扣/Yellow Button
游泳忍者/Swinging Ninja	瘦忍者/Thin Ninja
寿司/Sushi	海啸/Japanese Wave
鱼/Japanese Fish	不倒翁/Daruma San
金缕衣/Metallic Tunic	粉红花钮扣/Pink Flower Button
小斜轮/Diagonal Small Wheel	一抹云/Brushcloud
紫钮扣/Purple Button	日本娃娃/Little Doll
龙眼/Dragon Eye	龙鳍/Dragon Scale
云和海绵/Brushcloud with Sponge	红花钮扣/White Flowers Button
木头弹弓/Wooden Catapult	红藤/Red Wicker
日本武士面具/Pink Warrior Mask	樱花树/Cherry Blossom Tree
胖忍者/Fat Ninja	樱花/Sakura Flower
手里剑/Shuriken	迷你相扑魔人/Mini Sumo
印章/Red Japanese Text	尖刺转轮/Spiked Rotating Wheel
手里剑塔/Shuriken Tower	绿竹棒/Green Bamboo Stick
樱花/Sakura	杂草/Grass Doodle
'Song 2'/'Song 2'	金色护身符/Gold Charm
木框纸门/Screen	大斜轮/Diagonal Large Wheel



通关礼物
天使光环/Angel Halo
彩虹方格/Rainbow Squares

追加礼物
大相扑魔人/Big Sumo
岛屿/The Islands Concept
岛屿相框/The Islands Concept with Frame

难关礼物
玩具眼镜/Googly Eye Glasses

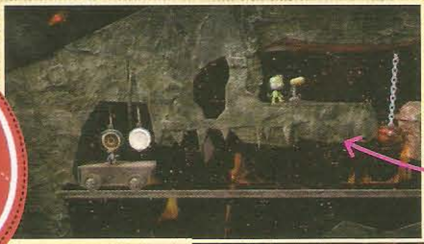
猛鬼火山

The Terrible Oni's Volcano

本关的难度相对要小一些，前半段的热气球之旅要求玩家灵活运用三个气阀喷嘴来调节热气球的飞行姿态以取得分散的道具，进入后半段的火山区域后只要注意跳过旋转的火炭机关和战胜最后的猛鬼即可。



通过长矛陷阱地段须要计算好时间差，否则就会被一击必杀。



双人协力机关的谜题很容易解开，依然是一个人负责控制机关，另一个负责取得道具。

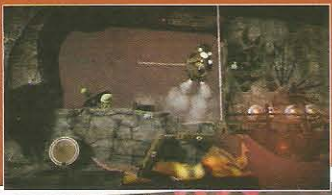


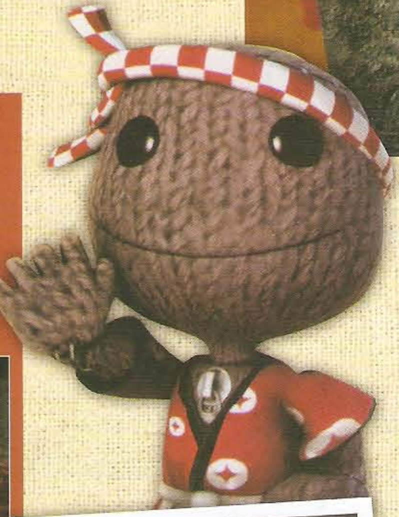
在岩洞内左侧的密室中贴上贴纸可以获得隐藏的道具。

猛鬼 BOSS战

对付猛鬼的方法很简单，首先要趁着它挥刀的短暂间隔跳上石台中央的空缺处，然后利用它停止攻击的时间来搬动机关，从而让上方的火焰猫接近猛鬼。此处需要注意的是不能贪图求快，当猛鬼准备发动攻击时要赶快躲回空缺的位置，否则就会有危险。当火焰猫接近猛鬼之后，它就会突出火炭将猛鬼直接干掉。









风护身符 /Wind Charm
发条牙齿 /Wind Up Teeth
日本武士 2/Japanese Samurai 2
陶板 /Ceramic
米色木材 /Beige Wood
日本图案 /Japanese Pattern
木凉亭 /Wooden Pagoda
黑色波浪 /Black Waveform
木头钮扣 /Wooden Button
叶子 /Pretty Leaf
魔法棒 /Fairy Star Wand
发条牙齿（上半部）/Wind Up Teeth–Top
长壶 /Long Vase
折叠桥 /Omate Bridge
白色木材 /White Wood
丹顶鹤 /Japanese Stork
方形蓝钮扣 /Square Blue Button
纸拉门 /Illuminated Screen
积层云 /Bouncy Cloud
日本钱币 /Japanese Coin
盆栽 /Bonsai Pot
短剑 /Dagger
彩虹树 /Rainbow Tree
奶油色钮扣 /Cream Marble Button
和服 /Kimono Outline
龙牙 /Dragon Tooth
发条牙齿（下半部）/Wind Up Teeth–Bottom
老派眼镜 /Old–Fashioned Specs
金色木材 /Golden Wood
太阳 /Japanese Sun
日本大师 /Pointing Grandmaster Sensei
深色木钮扣 /Dark Wooden Button
尖刺陷阱 /Spike Trap
陶壶 /Rustic Vase

通关礼物
羽毛假发 /Pink Hair with Feathers Wig
岛屿 /The Islands
飞行器 /Flying Machine

追加礼物
猛鬼 /Terrible Oni
岛屿城市 /The Islands City Concept
岛屿相框 – 迷你城市 /The Islands City Concept with Frame

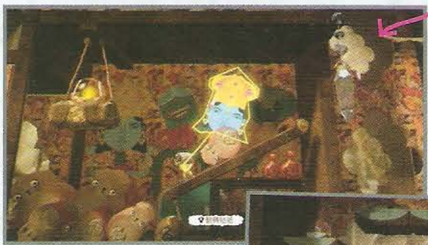
难关礼物
日本发饰 /Japanese Festival Headband



印度寺庙 The Temples

舞者探险队 The Dancers' Court

通过这个关卡的要点在于要巧妙利用场景中的浮动平台，且行动过程中不能急躁冒进。虽然总体难度不算很大，但如果急于快速前进，反而容易造成不必要的失误。

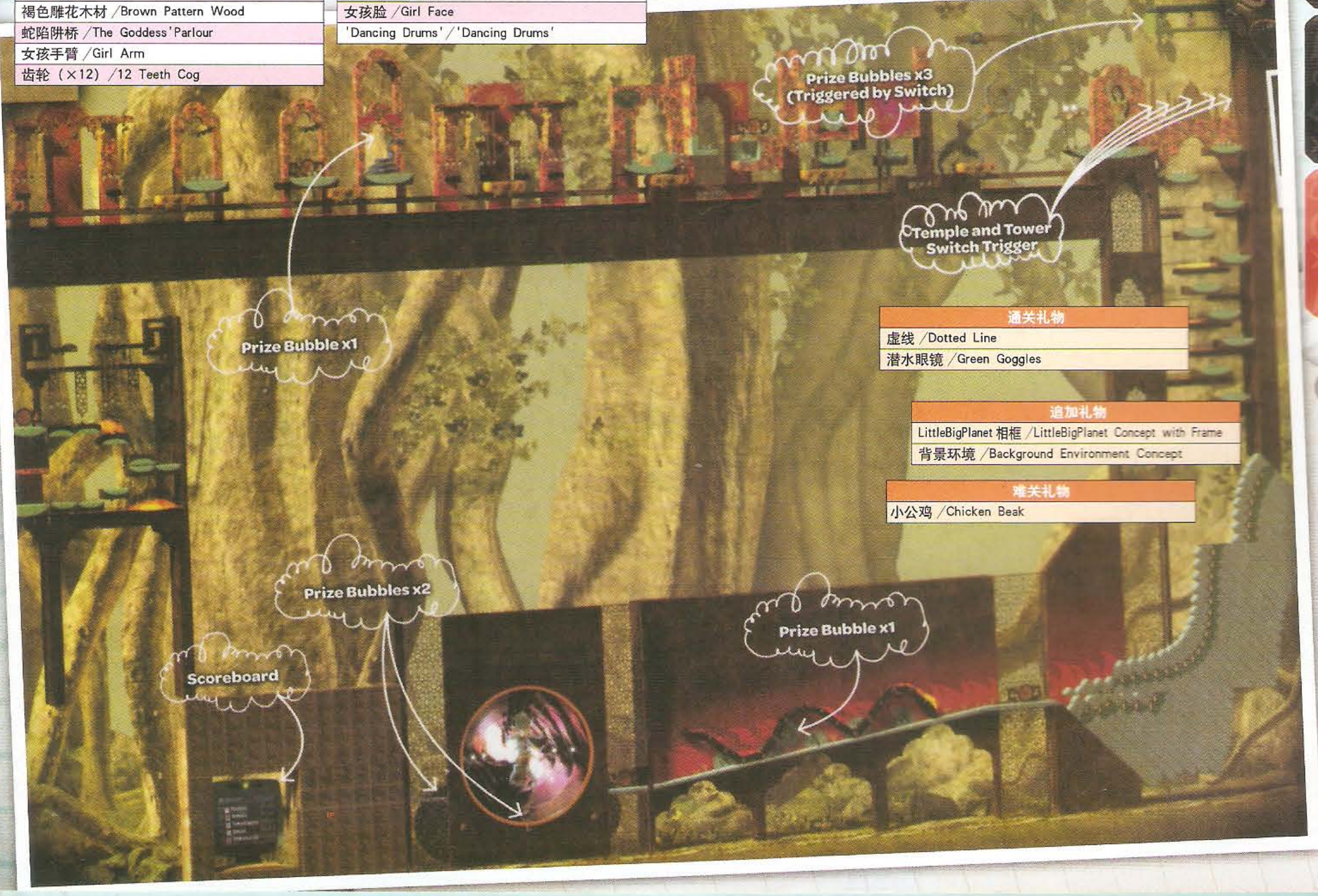


此处的背景上有不太明显的贴纸机关，只有将它解开才能得到柜子里的道具。此外需要注意的是，左侧的印度人偶背面隐藏有一个道具，不要错过。



本关的协力机关需要4人才能完成，通过分别踩踏不同的机关可以令此处的浮动平台移动，从而获得最上方的道具。

齿轮（×18）/18 Teeth Cog	女孩身体 /Girl Body
旋转平台 /Four Rotating Platforms	绿色雕花木材 /Green Pattern Wood
头巾 /Blue Headscart	印度舞者（腿）/Blue Dancer Leg
拱门 /Cardboard Arch	蓝色瑜伽舞者 /Blue Yoga Dancer
蓝色舞者 /Blue Dancer	眼镜蛇头 /Cobra Head
寺庙 /Temple	印度裤 /Baggy Silk Trousers
印度沙龙 /Blue Sari	舞者头 /Blue Dancer Head
火焰猫 /Flame–Throwing Cat	老虎 /Tiger
齿轮（×36）/36 Teeth Cog	大波浪蛇 /Big Wave Snake
王子手臂 /Prince Arm	齿轮（×24）/24 Teeth Cog
店老板 /The Shopkeeper	王子 /Prince Face
包头巾 /Turban	翘胡子 /Beard
毛线假发 /Fabric Hair Wig	塔 /Tower
橡皮蛇 /Rubber Snake	火焰猫 /Cat
宫廷风窗帘 /Palace Curtain	新郎礼服 /Sherwani
华丽的圆柱 /Omate Windows	舞者手臂 /Blue Dancer Arm
跳跳蛇 /Bouncy Rubber Snake	蓝色男孩舞者 /Blue Boy Dancer
褐色雕花木材 /Brown Pattern Wood	女孩脸 /Girl Face
蛇陷阱桥 /The Goddess'Parlour	'Dancing Drums'/'Dancing Drums'
女孩手臂 /Girl Arm	
齿轮（×12）/12 Teeth Cog	



通关礼物
虚线 /Dotted Line
潜水眼镜 /Green Goggles

追加礼物
LittleBigPlanet 相框 /LittleBigPlanet Concept with Frame
背景环境 /Background Environment Concept

难关礼物
小公鸡 /Chicken Beak

象神庙 Elephant Temple



这一关的特点在于场景中的机关大多是环环相扣的，并且有大量道具分布在里层的墙壁后面。无伤通过关卡的要点在于行动之前的仔细观察，并且要求掌握好行动的节奏。在面对一些开合机关时还要确保动作的连贯性。



通过此处开合式机关后不要错过上方的贴纸机关。





这里的要点在于掌握好起跳的时机，如果跳得太晚则很有可能因连锁效应被挤扁。



在此处的石块上贴上贴纸可以获得高处的道具，此外右下角的里层窗口内也有一个隐藏的道具。

本关的协力解谜机关入口隐藏在里层，进入之后需要一名玩家到里层控制开关，另一名玩家借助升降平台通过火焰陷阱。



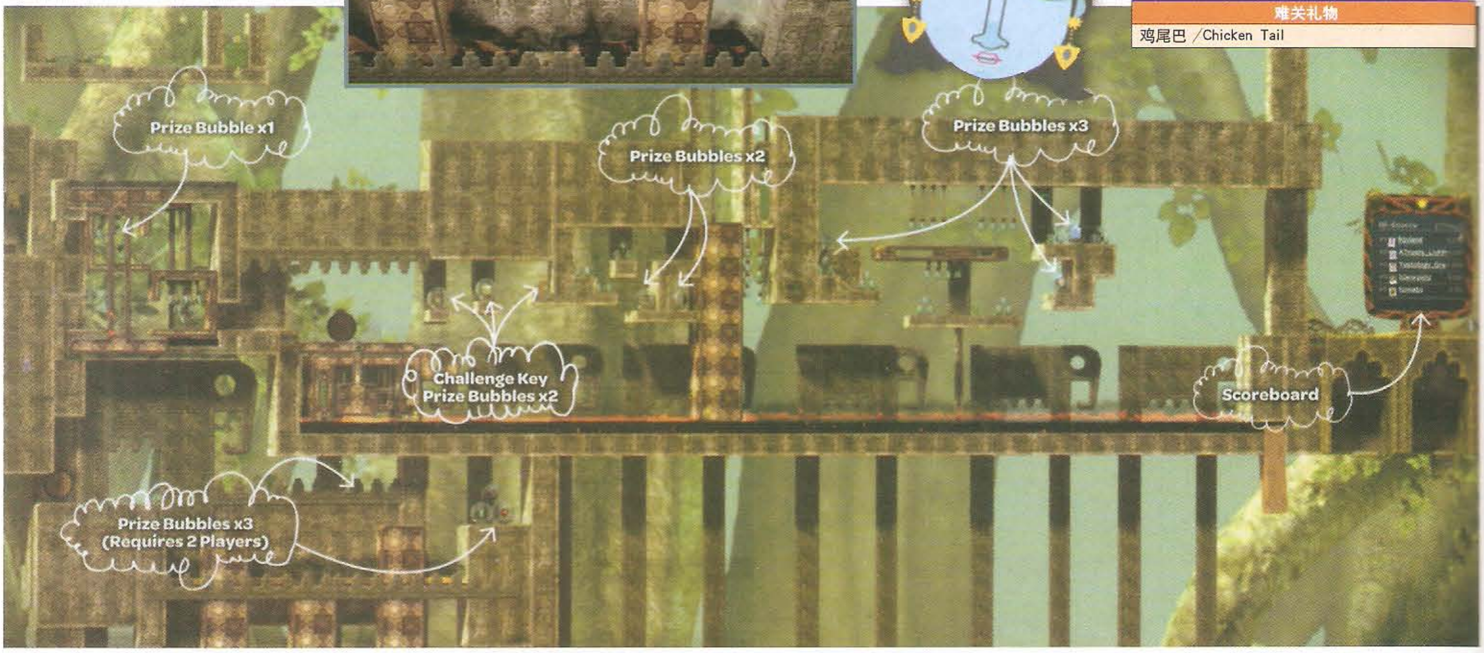
道具
六区波浪台 /Six Section Wave Platform
猴子 /Monkey
格子窗 /Latticed Stone
绿布星星 /Green Fabric Star
大波浪平台 /Large Wave Platform
黄金建材 /Gold Metal
金色亮片布 /Gold Sequin Fabric
笔直的眼镜蛇身体 /Striaight Cobra Body
蓝色木材 /Blue Wood
延伸阶梯 /Extendable Stairs
丝绸 /Silk Pattern
祖母绿 /Emerald Jewel
粉红象 /Pink Elephant
褐色麻布 /Brown Burlap
摆动平台 /Oscillating Platform
石头大象 /Stone Elephant
皇冠 /Crown
绿星星 /Green Star
迷你布娃娃 /Mini Sackboy
五区波浪台 /Five Section Wave Platform
T-Shirt/Short Sleeved Shirt
大象马赛克 /Elephant Mosaic
双摆动平台 /Double Oscillating Platform
珠宝皇冠 /Jewel Crown Motif
水晶耳环 /Crystal Earring
解谜平台 /Puzzle Platform
老虎花纹 /Tiger Pattern
宝莱坞拼贴 /Bollywood Collage
感应式自动桥 /Sliding Block Platforms
褐色毛毯 /Brown Carpet
绿布 /Green Fabric
机械石头大象 /Mechanical Stone Elephant
寺院石材 /Temple Stone
石材 /Stone
象头 /Elephant Head Statue
红宝石 /Ruby Jewel

通关礼物
游泳圈 /Life Ring
白色毛线布 /White Knit

追加服装
服装相框 /Costumes Concept with Frame
版权服装 /Copyright Costumes Concept

难关礼物
鸡尾巴 /Chicken Tail







大法师宫殿
Great Magician's Palace

本关的难点在于大量存在的生成器机关，如果想取得关卡中的全部道具以及达成无伤通关，那么就要对每个区域的生成器变化规律有很好的了解。关卡中的最大难点主要体现在协力机关上，这里要求两名玩家的配合不能有任何失误，否则就会前功尽弃。



通关礼物
寺庙 /The Temple
绿色泳装 /Green Swimsuit

追加礼物
LittleBigPlanet 宇宙 /LittleBigPlanet Cosmos concept
大魔法师的魔术箱 /Great Magician's Magic Box
宇宙相框 /LittleBigPlanet Cosmos concept with Frame

难关礼物
鸡翅膀 /Chicken Wings

不断下落的砖块生成器路段看似危险，实则很容易通过。不过要想取得其中的道具，就要求玩家必须踩着尚未消失的砖块进行跳跃。

卡通眼睛 /Cartoon Eyes
绿色流苏 /Green Tassels
粉红吸管 /Pink Straw
可供抓取的桥 /Grab Bridge
印度图案 /Indian Motif
大魔法桥 /Large Magic Bridge
石材生成器 /Stone Block Emitter
灰色旁分假发 /Grey Side Parting Wig
'New Delhi Dawn'/'New Delhi Dawn'
褐色绒布 /Brown Felt
金项链 /Gold Swirly Chain
石头障碍 /Descending Stone Barrier
蓝香 /Blue Elephant
火坑三摆荡 /Fire Pit Triple Jump
弯曲的眼镜蛇身体 /Curvy Cobra Body
乳白色手帕 /Cream Handkerchief
太阳 & 月亮 /Sun & Moon
纸箱面具 /Chardboard Mask
小魔法桥 /Small Magic Bridge
黄金太阳 /Golden Sun
大法师 /Great Magician's Magic Box
竖笛 /Shehnai
布娃娃标志 /Sackboy Symbol
金耳环 /Gold Earring
魔法花桥 /Magic Flower Bridge
火坑摆荡 /Fire Pit Swing
机械魔法桥 /Mechanical Magic Bridge
绿绒布 /Green Felt
黄色图案 /Yellow Motif
中魔法桥 /Medium Magic Bridge
灰色运动衣 /Trainers
金链子 /Gold Coin Chain
Temples iMusic/Temples IntMusic
椭圆宝石 /Ovai Jewel
大象图样 /Elephant Motif
华丽的拱门 /Omate Arch
眼镜蛇尾 /Cobra Tail
火坑双摆荡 /Fire Pit Double Jump

此处的砖块是随机下落的，顺利通过此处后可以从左侧的平台前往协力机关。不过只要不慎被落下的砖块压扁，那么就会强行从右侧的高墙下复活，从而错过协力机关。通过下落砖块区域的要点在于看清砖块落下之前的阴影提示。此外，同一位置不会连续两次有砖块落下。





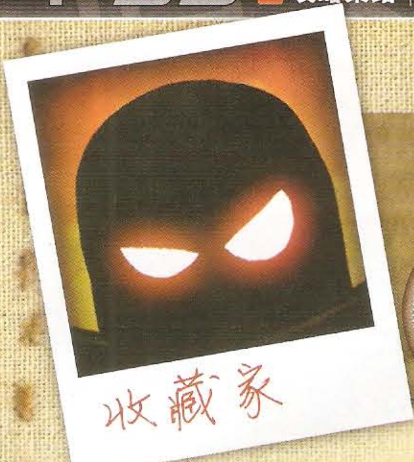






协力机关的前半段要求两名玩家借助开关制造砖块台阶来爬上高台，注意动作移动要快，否则生成的砖块很快就会消失。

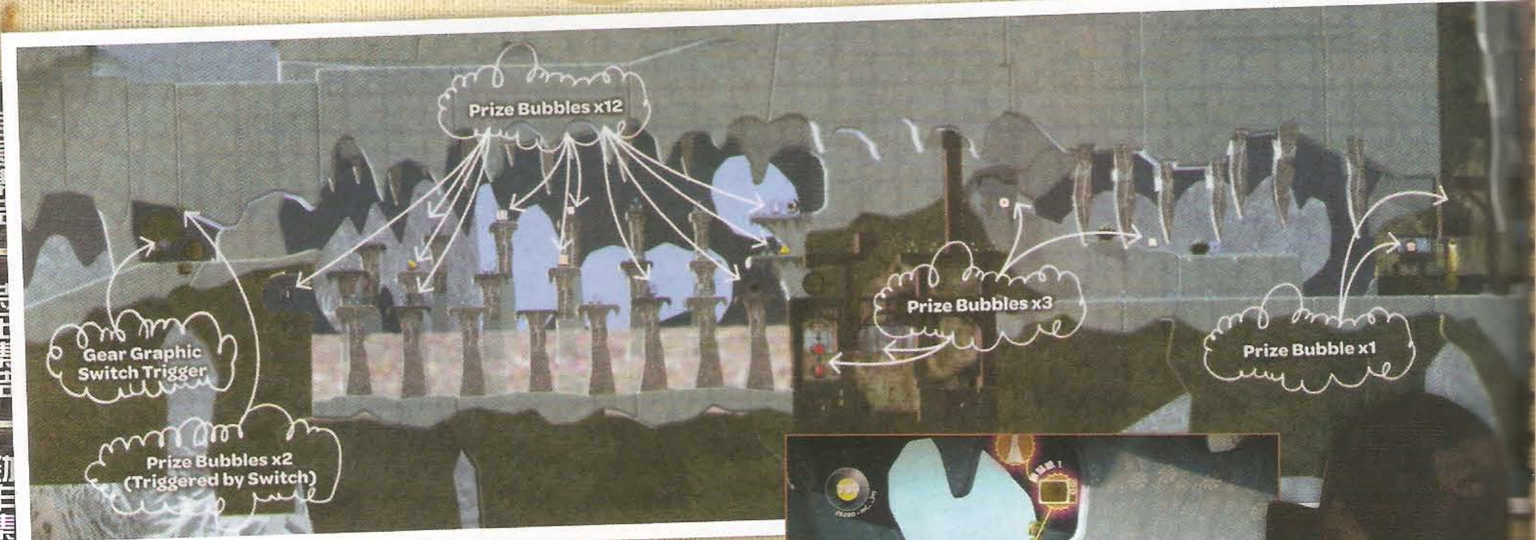
火炭区域的砖块是以感应的方式生成的，同样要求一人“造砖”、另一人通过。此处的砖块存在时间很短，稍有不慎就会前功尽弃。



荒野 The Wilderness

俄罗斯荒地 The Frozen Tundra

这个关卡的节奏相对较慢，难点则主要体现在道具的收集方面，场景中的高台极易损坏，如果想拿到所有的道具就要掌握好时机连续跳跃通过。进入计时赛前的导弹区域是本关中最大的难点所在，要想拿到此处的道具必须下一番功夫才行。





分三层和高低错落布置的石台很容易破损，一旦布娃娃跳上石台，上方的冰柱片刻之后就会落下来将石台砸翻。如果想取得最上层右侧平台上的道具，那么不仅要动作迅速，还要掌握好一定的节奏进行跳跃。



道具
恶魔裤 /Devil Trousers
燃料库石材 /Bunker Stone
短型冰滑梯 /Short Ice Slide
长风衣 /Long Grey Coat
螺旋图 /Spiral Graphic
陷落的冰柱 /Falling Icicle
复古 TV/Retro TV
雪花纸 /Snow Paper
枪 /Merman Fork
多重炸弹产生器 /Gun Turret
危险 /Hazard
PVC 裤 /PVC Trousers
火箭飞弹 /Missle
红色圈圈 /Red Circles Pattern
报纸 /Newspaper
褐色线条补丁 /Brown Stripe Patch
长型冰滑梯 /Long Ice Slide
冬天的树木 /Winter Tree
大头士兵 /The Soldier
马尾 /Ponytail Hair Wig
树木 /Tree
红色烟雾 /Stylished Red Smoke
齿轮图 /Gear Graphic
玩具兵 2/Shooting Toy Soldier
拼图 /Jigsaw Piece
红色恶魔 /Red Devil
冰滑梯 /Level Ice Slide
最终守卫 /The Last Stand
雪橇火箭狗 /Rocket Dog with Sled
枯木 /Wirey Tree
玩具兵 3/Grenade Toy Soldier
红色尖角 /Red Horns
铅笔 /Pencil
剪刀 /Half Scissors
黑雨衣 /PVC Paincoat
白色混凝土 /Cream Concrete
红洋装 /Red Dress
骰子 6/Dice–6
油塔 /Iron Oil Rig
双臂电击小车 /Lone Double–Wiper Enemy
恶魔尾巴 /Devil Tail
毛皮帽 /Fur Hat
铁桥 /Iron Bridge
榔头 /Narrow Hammer
单臂电击小车 /Lone Wiper Enemy
电灯泡图 /Light Bulb Graphic
三层式电击车 /Triple Decker Enemy
玩具兵 1/Relaxed Toy Soldier
粉红油漆 /Pink Splat
Wilderness iMusic/Wilderness IntMusic
可摧毁的冰台 /Breakable Ice Platform

通关礼物
绿迷彩 /Green Camo
机器人头盔 /Robot Box Helmet

追加礼物
马戏团 /Circus Concept
马戏团相框 /Circus Concept with Frame

难关礼物
白色霓虹眼 /White Neon Eyes

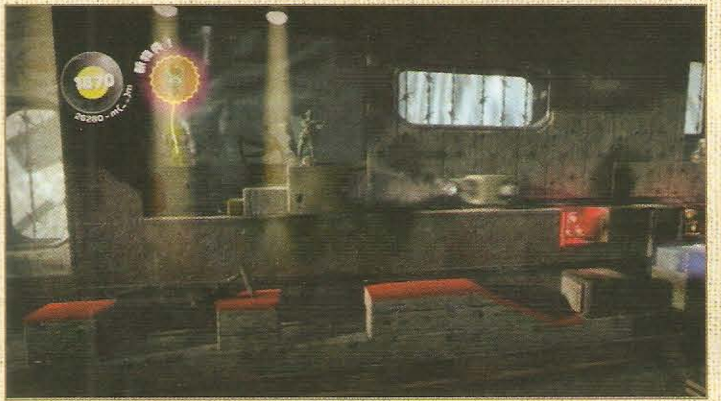
将平台上的铁块推下可以砸碎地面的地板，如此一来便可以获得里面的隐藏道具了。



断桥的底部同样存在隐藏的道具，千万不要错过。



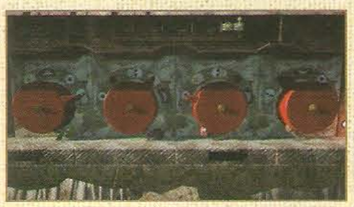
下滑的阶段基本不存在难度，只要利用好几个滑跃起跳点即可将该阶段的所有道具收入囊中。



只要掌握好时间差，就可以轻易将第一层的导弹发射器破坏。如果想取得上层导弹发射器后面的道具，那么最稳妥的方法是将第一层的玩具兵设法拖至图中所示位置的台阶上，然后踩着它即可直接迂回到上层导弹发射器的后面。



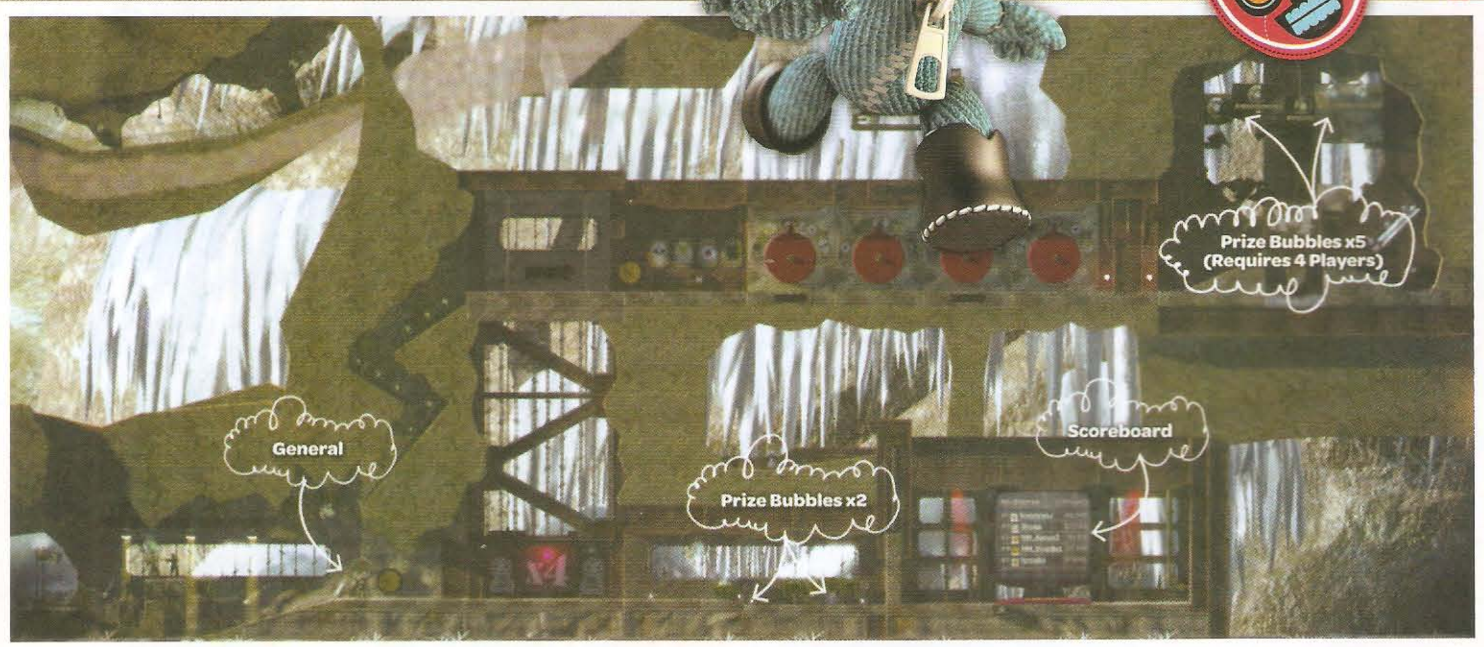
接近滑行终点的时候掌握好起跳的时机，可以直接推翻箱子获得上面的道具。





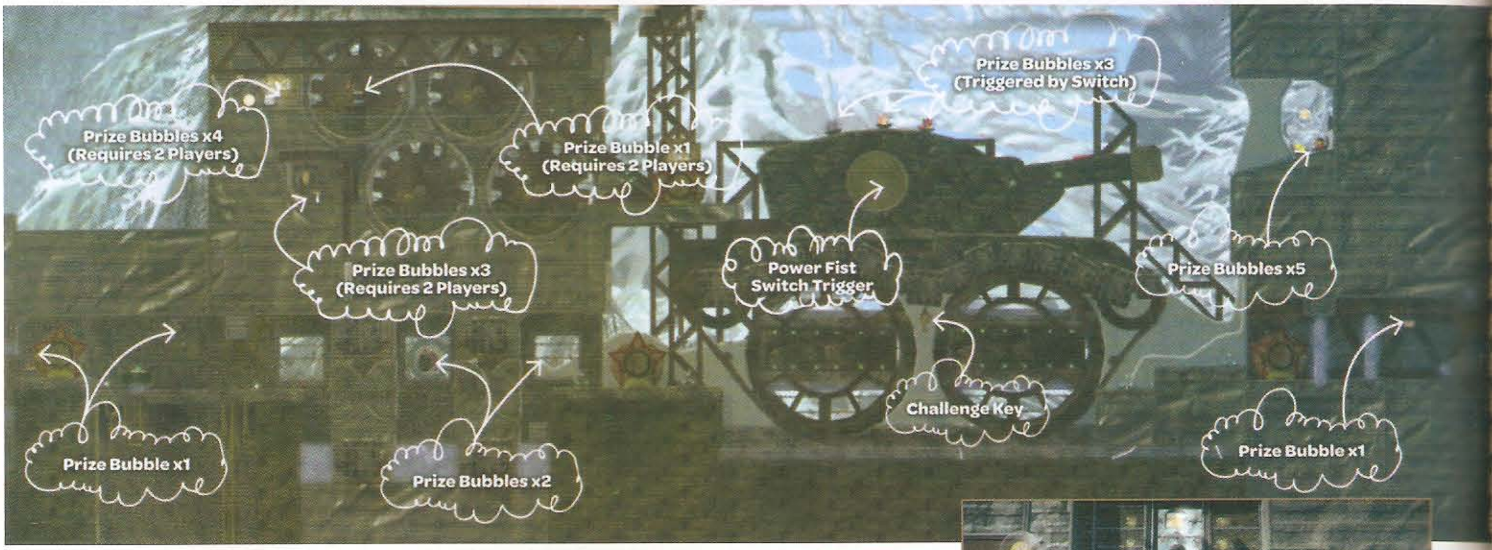
本关的协力机关要求四个人配合操作。只要根据左侧的提示图案调整四个转盘的指针就可以解锁右侧的隐藏道具。

由左侧“之”字通道滑下来的时候，要在离开滑坡的瞬间进行起跳，只有这样才能得到此处悬挂的道具。



燃料库
The Bunker

对于渴望集齐所有道具以及无伤通关的玩家来说，这一关的难度完全可以用噩梦来形容。随处可见的高压电机关意味着玩家在行动过程中不允许出现一丁点的失误。至于最后阶段的大转盘，则可以说是对玩家所有技巧掌握程度的最大考验。当然，在连续通过如此之多的危险障碍时，除了要靠娴熟的技巧之外，还要有优秀的心理素质。



道具
刺铁丝 /Barbed Wire
黄锦缎 /Yellow Damask
铁鹰架 /Iron Scaffold
鸡蛋盒（正面）/Egg Carton Front
士兵头盔 /Soldier's Helmet
No.427/427 Motif
旧瓶盖 /Old Bottle Top
绿色混凝土 /White Speckle Concrete
布娃娃铜板 /Sackboy Coin
太阳 /Mellow Sun
鸡蛋盒子 /Egg Carton Side
疯狂博士 /The Scientist
上旋式敌人 /Flip-Top Enemy
旋转铁桥 /Rotating Iron Bridge
螺旋涂鸦 /Spiral Doodle
蛋 /Free Range Egg
XXX 瓶盖 /1008 Bottle Top
蓝色运动服 /Blue Shellsuit
靴子 /Black Boot
电动弹簧台 /Spinning Electric Platform
旋转半球 /Rotating Hemisphere
纸箱帽 /Cardboard Hat
锡罐 /Tin Can
惊慌表情 /Scary Head
狗牌 /Dog Tag
生锈的灰色金属 /Grey Rusty Metal
伸缩电击台 /Multi-Spear Machine
红色小丑鼻 /Red Clown Nose
橡皮舌头 /Rubber Tongue
粉红陶针 /Pink Pin
领带 /Collar and Tie
红色瓶盖 /Red Bottle Top
金属矛 /Metal Spear
绿格子布 /Green Tartan Patch
圈圈中的脸 /Faces in Circles
旋转刺铁丝 /Rotating Barbed Wire Cage
鸡蛋盒（背面）/Egg Carton Back
俄罗斯旗帜 /Russian Banner
星星瓶盖 /Star Bottle Top
迷彩布 /Camouflage
旋转台 /Twisty Platform
铁鹰架基座 /Iron Scaffold Base
蓝色混凝土 /Blue Concrete
5 号铜板 /5 Coin
俄罗斯图案 /Russian Border
灰迷彩 /Grey Camo
生锈金属盘 /Decayed Metal Plate

通关礼物
霓虹框 /Neon Wireframe
机器人装 /Box Robot Body

追加礼物
坏巫婆相框 /Bad Witch Concept with Frame
坏巫婆 /Bad Witch Concept

难关礼物
霓虹头盔 /Neon Helmet

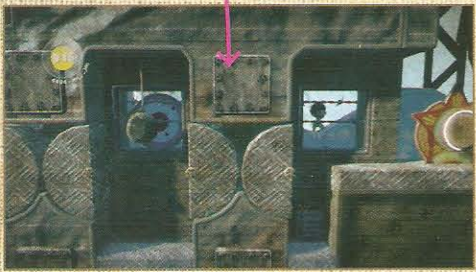


站在不断起伏的平台上借助平台升起的力道顺势跳跃，可以获得最上方和右侧平台上的道具。



跳跃两个转盘的时候要留意它们的转动方向，贸然前冲必然会导致一命呜呼。





通过半圆形翻转桥的途中要借助吊索，通过之后不要急着离开，从右侧向里层跳，然后可以得到藏在此处窗子后面的道具。



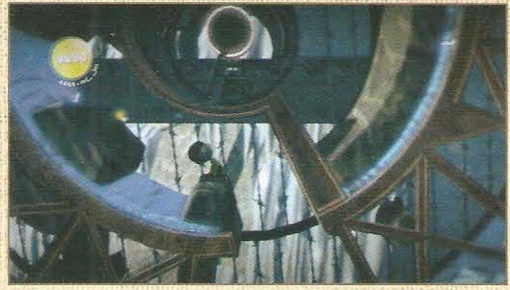
这里的谜题提示要两名玩家协力操作才能通过，但如果想让谜题简单化，那么最好是三个玩家来进行。

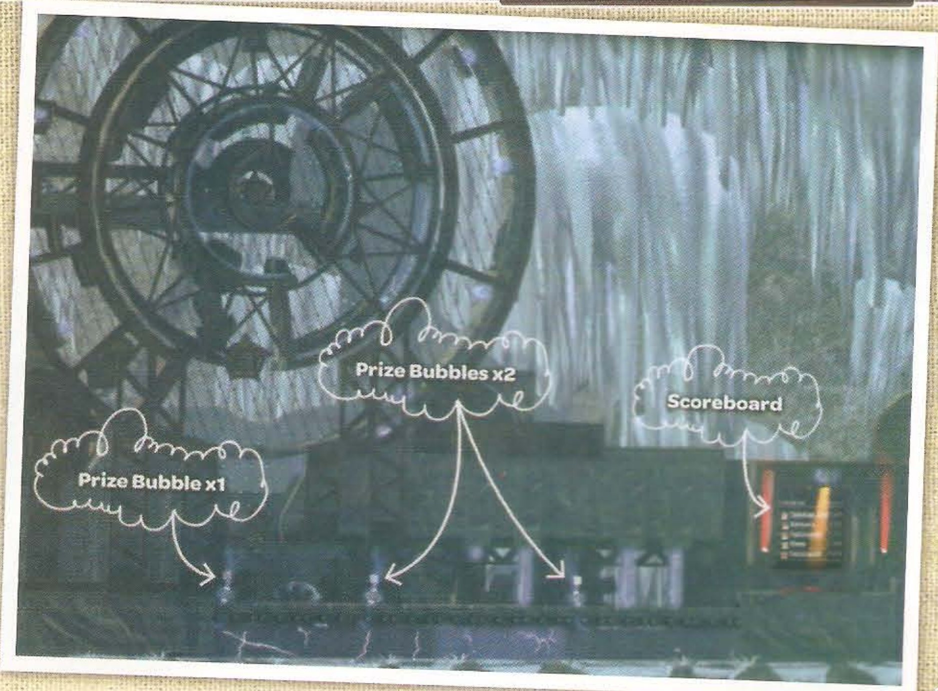


爬上坦克之后，在炮塔上贴上贴纸即可乘坐升降机前往顶层。右侧是一个触发式机关，解开之后可以得到5个道具；左侧则是协力机关谜题。



要想获得转盘上方的道具，就要借助转盘的缺口进行连续跳跃。





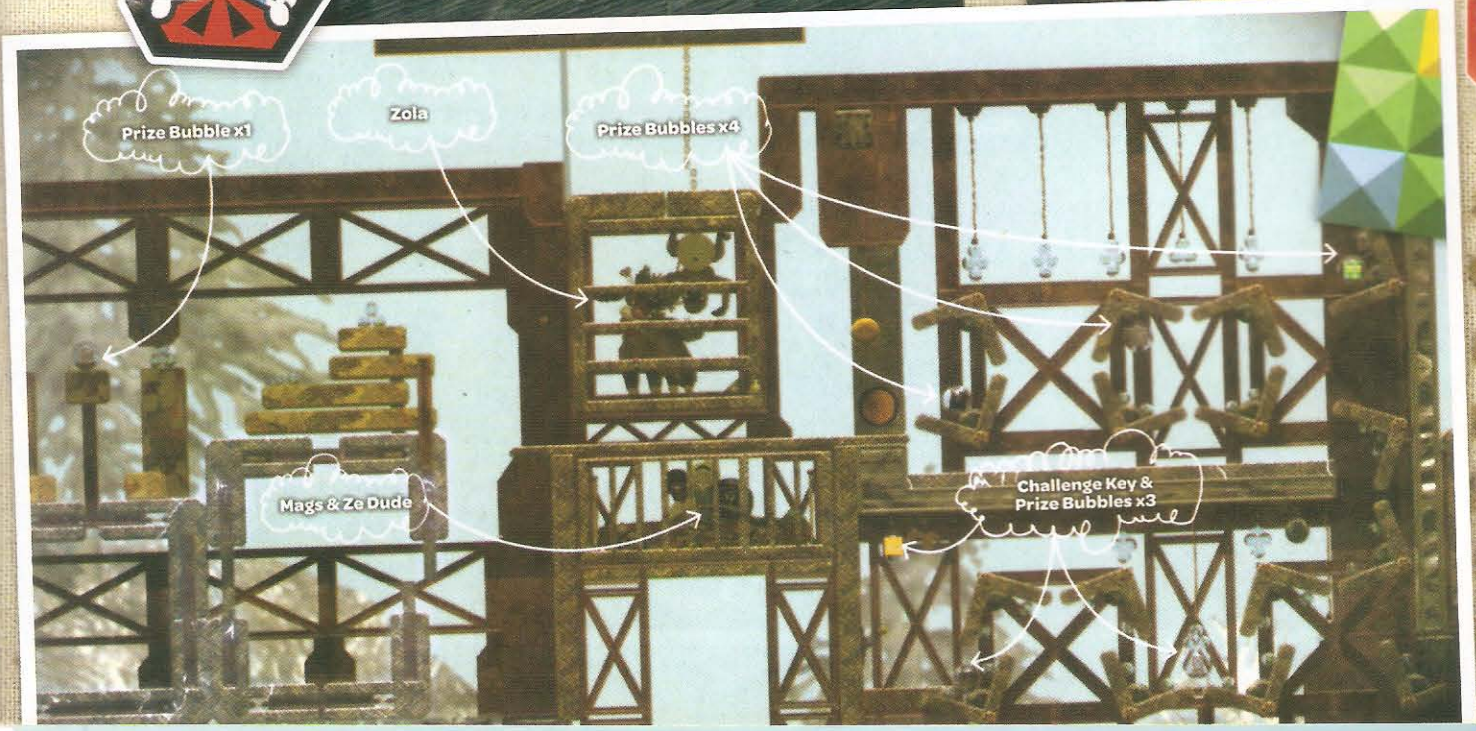
布满高压电的大转盘是本关乃至整个游戏中最大的难点。中央的一环可以轻易通过，第二环的高压电区域也可以借助吊索直接越过，最外围的大环设置有连续的高压电障碍物，此处最大的难点在于掌握起跳的时机，并且还要在连续跳跃过后取得一个道具。

收藏家荒地
The Collector's Lair

本关的特点在于所有的机关几乎都环环相扣，要想取得关卡中的所有道具，就要将所有的囚禁者救出来，被救出来的角色均会在关卡结尾送给布娃娃一个道具，千万不要错过！

起点位置天井右侧有一个贴纸机关，需要注意的是，一旦贴上贴纸，机关就会发生爆炸，所以在张贴之前要保持一定距离。





横扫平台 /Tube Race Washer
技工梅格 /Mags the Mechanic
唐鲁的爱犬 /Don Lu's Dog
弯曲延展平台 /Angled Platform Expander
佛莉达、唐鲁和管家 /Frida.Don Lu & The Butler
延展方块 1/Expandable Square 1
蝴蝶结管家 /Butler
泰迪熊（身体）/Cuddly Bear Torso
金属梁柱 /Metal Beam
大法师 /The Great Magician
火焰平台 1/Tube Race Crusher 1
弯曲平台 2/Right-Angled Platform 2
铁圈锁 /Iron Circular Safe
泰迪熊 /Bear
'Leaders Of Men' /'Leaders Of Men'
婴孩娃娃（手）/Baby Doll Arm
金属盘 /Metal Plate
人偶（头）/Male Doll Head
泰司玛斯 /Devante
工厂轮廓 /Factory Silhouette
蓝迷彩 /Blue Camo
胖怪客 /The Bouncer
人偶（身体）/Male Doll Torso
锡箔纸 /Tin Foil
札因 /Little Xim
泰迪熊（头）/Cuddly Bear Head
鳞片泳装 /Scale Swimsuit
婴孩娃娃（脚）/Baby Doll Leg
贾拉培诺叔叔 /Uncle Jalapeno
通风口 /Metal Vent
跳跃平台 /Jumper Platform
危险平台 /Danger Platform
弯曲平台 1/Right-Angled Platform 1

通关礼物
荒野 /The Wilderness
机器人裤子 /Robot Trousers

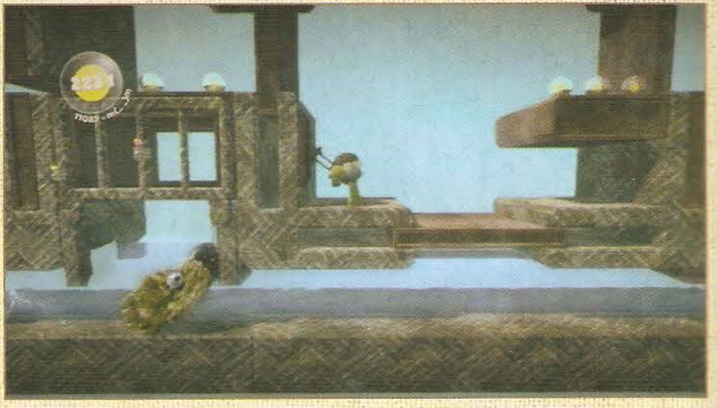
追加礼物
跳跃坦克 /Jumping Tank
非常初期的 LittleBigPlanet/Very First LittleBigPlanet Concept
非常初期的 LittleBigPlanet 相框 /Very First LittleBigPlanet Concept with Frame

难关礼物
霓虹洋装 /Neon Dress

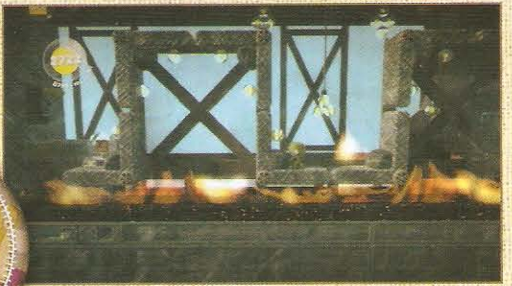
婴孩娃娃（身体）/Baby Doll Torso
唐鲁 /Don Lu
舞狮面具 /Chinese Dragon Mask
日本大师 /Grandmaster Sensei
猫鼬妈妈 /Meerkat Mum
旋转平台 /Tube Race Rotators
机械门 /Mechanical Door
泰迪熊（脚）/Cuddly Bear Leg
生锈的金属 /Rusty Metal
高空弹跳桥 /Bungee Bridge
阿拉伯装 /Head Dress
人偶（脚）/Male Doll Leg
皇后 /The Queen
绿方块 /Pixel Green Block
拳头 /Power Fist
木框 /Wooden Crate
复杂平台 /Complex Platform
查杜 /Ze Dude
漂浮蓝色舞者 /The Goddess
机械监狱 /Mechanical Prison
人偶（手）/Male Doll Arm
火焰平台 2/Tube Race Crusher 2
左拉 /King Zola
国王 /The King
札姆 /Big Xam
泰迪熊（手）/Cuddly Bear Arm
新年 佛莉达 /Frida the Bride
鳄鱼王 /King Croc
人鱼尾巴 /Mermaid Tail
'Military Theme' /Rainbow Warrior
婴孩娃娃（头）/Baby Doll Head
延展平台 /Platform Expander

天井中的大多数道具都比较容易取得，惟一的难点在于接近底部时会有一个道具紧贴着高压电障碍物的下方，需要提前摆荡才能取得。



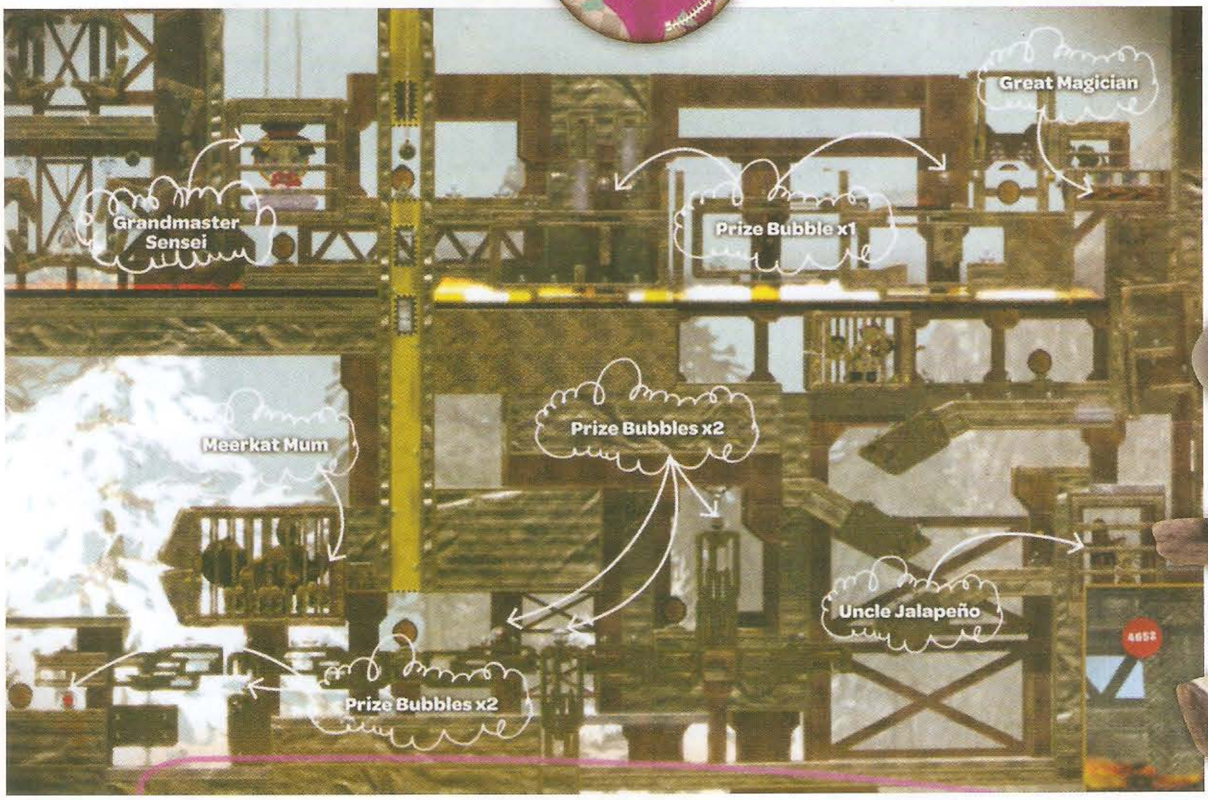


通过这个区域时需要时刻注意机关的往复运动，每个牢笼的开关都很容易找到，一定不要错过！当解救了唐鲁的爱犬（位于底层中央）之后，可以借助它身上的感应器打开两侧的开关，从而获得里面的道具。



通过"L"形翻转机关区域时，只有借助机关翻转的力量顺势跳跃才能获得其中的道具。其中的难点在于下方的几个道具，十分考验操作的连贯性。





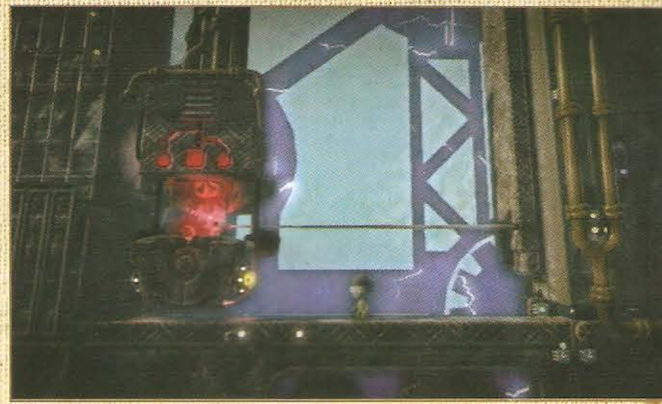


收藏家 The Collector



终于迎来了与收藏家的最终决战！本关的流程十分短小，但难度却不低。收藏家会与玩家的布娃娃展开两个回合的战斗。第一个回合的难点在于躲避机械装置释放的高速炮弹，此处的战术应该是灵活跑动，千万不要向着一个方向跑。待释放完炮弹之后，收藏家的机械装置就会降到地面，此时迅速破坏左右两侧的弱点即可获胜。

第二场战斗的机械装置要略微复杂，首先要破坏它的弱点令其改变形态，然后借助机械装置释放的杂兵跳起来破坏它身上的弱点。如果收藏家的机械飞到高空投出密集炸弹，就要设法从两枚炸弹落地的间隔来躲避。当破坏掉BOSS身上所有的弱点之后，收藏家就会显出原形，游戏也将以一个欢乐的结局收场。









'The Battle on the Ice'/'The Battle on the Ice'

通关礼物
收藏家 Boss/The Collector Boss
收藏家小屋 /The Collector's Pod
收藏家 /The Collector

难关礼物
黄色方块 /Yellow Head

小游戏 Mini Levels

在故事模式的主线流程中，玩家有机会在关卡中获得钥匙造型的道具，只要在获得钥匙的前提下完成关卡，即可解锁对应的小游戏关卡。与普通关卡相比，小游戏关卡中不存在收集的道具要素，但对玩家各项技巧操作的要求要更高。特别是要想获得更高的分数以及拿齐全部的奖杯，有些条件只有在特定的小游戏关卡中才能够轻易达成。鉴于小游戏关卡的这些特殊性质，本攻略就不再专门针对每个关卡进行详细解说。而是把这些十分有趣的创意关卡留给喜欢挑战的玩家去研究。

教学模式 Tutorials

丰富多彩各种素材可以充分满足玩家的想象力和创造力。不过，当你试图用费尽心思收集来的道具打造自己的奇幻王国时，很有可能发现自己竟然对各种道具的具体使用方法一无所知。不要紧，我们完全可以通过教学模式来了解这些道具的用途。只要在"我的关卡"中打开玩具箱，就会发现一些道具上被标注上了问号，点击进入即可观看教学模式。观看教学模式无疑是枯燥的，但只要耐心看完，那么我们照样可以获得一系列的素材道具。特别指出的是，在这个模式中取得的部分贴纸是开启故事模式部分关卡特殊机关的必要道具，所以同样不容错过！

小小大奖杯 LittleBigTrophies

铜奖杯 Bronze Trophies

编号	名称	取得方法
1	THE GARDENS	完成"庭园"所有关卡
2	THE SAVANNAH	完成"热带草原"所有关卡
3	THE WEDDING	完成"婚礼"所有关卡
4	THE CANYONS	完成"峡谷"所有关卡
5	THE METROPOLIS	完成"大都会"所有关卡
6	THE ISLANDS	完成"岛屿"所有关卡
7	THE TEMPLES	完成"印度寺庙"所有关卡
8	EXPERT CREATOR	完成教学模式所有关卡（教学影像不得跳过，必须看完！）
9	ARTIST	张贴一张贴纸
10	HOMEMAKER	在太空舱里张贴10张贴纸或装饰品
11	FASHION SENSE	为自己的布娃娃从头到脚进行一次换装，包括皮肤素材
12	TREND SETTER	用贴纸和饰品打扮其他的布娃娃
13	FORAGER	故事模式中的道具收集率达到25%
14	STICKY FINGERS	故事模式中的道具收集率达到50%
15	TREASURE HUNTER	故事模式中的道具收集率达到75%
16	2× MULTIPLIER	得分达到2倍
17	8× MULTIPLIER	得分达到8倍
18	CRANIUM COLLECTOR	消灭100个敌人
19	SECRET STICKERIST	在"踏出第一步"中张贴彩虹鞋的贴纸解锁计时赛
20	INCREDIBLE SPEED	利用加速工具实现高速奔跑
21	INCREDIBLE HEIGHT	利用弹跳工具跳到很高的高度
22	SACKBIRD	在空中坚持8秒钟不着地
23	FRIENDLY	与2个或2个以上玩家共同完成任意一个关卡
24	PARTY PERSON	与3个好友联线完成任意一个关卡
25	SOCIALITE	与3个陌生人（不在好友列表中）联线完成任意一个关卡
26	TOP OF THE CLASS	赢得一场4人参与的比赛
27	TRAVELER	完成一个玩家自创关卡
28	FIRST!	成为前10名完成某一个玩家自创关卡的的人
29	OPINIONATED	标记一个玩家自创关卡
30	NEIGHBOURHOOD WATCH	将5个玩家自创关卡设为我的最爱
31	NETWORKING	将3个关卡制作者设为我的最爱
32	TALKATIVE	在任意一个玩家自创关卡中留言
33	CREATOR	设计并保存一个素材使用率超过30%的关卡
34	TEAM CREATOR	合作建造一个素材使用率超过30%的关卡
35	PUBLISHER	发布一个自创关卡
36	LOOK WHAT I MADE	发布的自创关卡有超过5个人玩过

银奖杯 Silver Trophies

编号	名称	取得方法
1	JUST BEGINNING	完成故事模式中的所有主线关卡
2	20× MULTIPLIER	分数达到20倍
3	HI SCORE	累计得到100万分
4	BOOTY MASTER	将故事模式中的所有道具收集齐
5	DR FRANKENSTEIN	设计一个有脑袋、2只以上眼睛、2条腿或2个轮子的生物
6	CROWD PLEASER	有超过50个人玩过自己发布的自创关卡
7	FEEL THE LOVE	自己发布的关卡被10个人设为我的最爱
8	CELEBRITY	自己被5个玩家设为我的最爱

金奖杯 Gold Trophies

编号	名称	取得方法
1	PLAY	故事模式中所有关卡均无伤通过（必须死亡才能结束的关卡除外）
2	CREATE	自己发布的关卡被50个玩家设为我的最爱，自己被30个玩家设为我的最爱
3	SHARE	玩过150个玩家自创关卡；标记过50个玩家自创关卡；将10个玩家自创关卡设为我的最爱

白金奖杯 Platinum Trophies

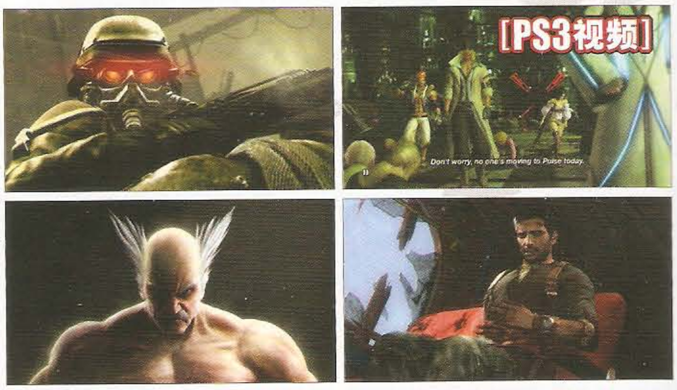
编号	名称	取得方法
1	100% Complete	拿到所有的金、银、铜奖杯



DVD光盘内容介绍

[欢迎使用《PS3专辑》Vol.4数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括PS3游戏存档、PS3主题、PS3壁纸、PS3视频以及PS3原声五大部分，其中壁纸、视频和原声可在PS3中直接使用。]

[PS3视频]



内容包括 《GT赛车5 序章版》、《阿尔法协议》、《抵抗2》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《春丽传奇》、《刺客联盟 命运武器》、《黑手党 II》、《花》、《火爆狂飙 天堂 终极收藏版》、《教父 II》、《街头霸王IV》、《灵异恐惧2 起源计划》、《迷你忍者》、《魔法球》、《潜龙谍影在线》、《杀戮地带2》、《生化危机5》、《世嘉MD终极收藏》、《铁拳6》、《未知海域2 纵横贼道》、《音乐方块 超新星》、《战神III》、《最终幻想 X III》等作品的30段视频

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您使用电脑播放这些高清视频时出现掉帧的情况，可能是您的电脑配置不高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。

[PS3壁纸]



内容包括 《抵抗2》、《高达无双2》、《火爆狂飙 天堂》、《街头霸王IV》、《镜之边缘》、《灵魂能力IV》、《灵异恐惧2 起源计划》、《杀戮地带2》、《生化尖兵》、《生化危机5》、《生化危机 恶化》、《未知海域2 纵横贼道》、《无名英雄》、《战神III》、《指环王 征服》、《致命车手》等游戏及系列的100张壁纸

使用指南 该光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏图片并将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。

[PS3主题]



内容包括 《GT赛车5 序章版》、《抵抗2》、《反重力赛车HD》、《辐射3》、《歌星》、《横行霸道IV》、《寂静岭 归乡》、《街头霸王》、《镜之边缘》、《乐高星球大战》、《洛克人》、《末日战争》、《潜龙谍影4 爱国者之枪》、《杀戮地带2》、《杀手47》、《生化奇兵》、《生化危机》、《使命召唤4 现代战争》、《使命召唤 战火世界》、《死亡空间》、《天剑》、《痛楚》、《未知海域 德雷克的宝藏》、《小小大星球》、《职业进化足球2009》、《最终幻想 X III》等游戏及系列的100个主题

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先放进电脑光驱然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的两个主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

[PS3游戏存档]



内容包括 ①《PES2009》春季转会球队球衣、球员转会、球员面部以及真实球迷助威声；②《音乐方块 超新星》国内高手（世界排名前5位）REPLAY存档

使用指南 内容①的文件夹下包括“MUSIC”和“SAVEDATA”两个文件夹，其中MUSIC是大部分俱乐部真实的球迷助威声，使用方法为将其拷到PS3硬盘的音乐中，然后在游戏中“Edit”→“Edit team”选取球队然后再选择“Cheering stance”→“MP3 Library”读取硬盘中的“KONAMI\playlists\KONAMI_PES”文件夹下相应的MP3格式的音乐文件即可。

SAVEDATA则需要使用U盘、PSP等存储设备将光盘中“PS3游戏存档”内的“PS3”文件夹拷至存储设备根目录下，然后连接PS3主机，就可以在存档管理中看到《PES2009》的存档，手动将全部存档复制进主机即可完成操作。

注意：拷贝时请将所有的球衣以及球员面部存档复制进PS3硬盘中，否则未复制的球员面部以及球队球衣会出现“NO DATA”的错误。

[PS3原声]



内容包括 《街头霸王系列》、《街头霸王IV》、《战场的女武神》、《非洲》、《火影忍者 究极忍者风暴》、《海洋假期 堡礁秘辛》等200余首原声音乐

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏这些音乐。





PS3 专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-89471-087-1
9 787894 710871 >

本手册随盘附赠不能单独销售　PS3专辑光盘定价：32元